R・TYPE FINAL

R-TYPE FINAL

OFFICIAL MASTERS GUIDE

公式マスターズガイド

R-TYPE FINAL

公式マスターズガイド

OFFICIAL MASTERS GUIDE

「時代とともに進化した"R"と"BYDO"
その最終形態がここにある!!」

●元『ゲーメスト』編集長
石井ぜんじ氏も納得!!

R-TYPE FINAL

公式マスターズガイド

OFFICIAL MASTERS GUIDE

→ → Operation Name : Last Dance

R·TYPE FINAL

R-TYPE FINAL
OFFICIAL MASTERS GUIDE
公式マスターズガイド

ファミ通責任編集

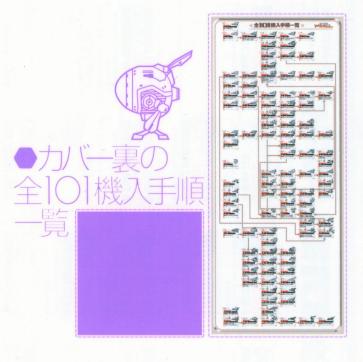
カバー裏の全101機入手順一覧

R・TYPE FINAL
公式マスターズガイド

ファミ通責任編集

R-TYPE FINAL

OFFICIAL MASTERS GUIDE

公式マスターズガイド

徹底対談!!

◎『R-TYPE FINAL』プロデューサー
九条一馬

VS

◎元『ゲーメスト』編集長
石井ぜんじ

1987年『R-TYPE』、1989年『R-TYPE Ⅱ』、1993年『R-TYPE Ⅲ』、1998年『R-TYPE⊿』、そして2003年『R-TYPE FINAL』が発売された!

このシューティング、そしてアーケード業界の激動の時代をともに生き抜いた、『R-TYPE FINAL』のプロデューサーである九条一馬氏と、元『ゲーメスト』編集長の石井ぜんじ氏の対談が実現。

いかにして、『R-TYPE FINAL』は生まれたのか?

●『R-TYPE』復活の理由

石井ぜんじ(以下ぜ):なぜ『R-TYPE』をリバイバルしようという話になったのか、そのあたりのいきさつから教えて下さい。

九条一馬(以下九):うちの会社は、以前は『R-TYPE』シリーズを定期的にリリースしていたんですが、最近は出てなかったですよね。じつは3年前くらいにプレイステーション2で『R-TYPE』の新作を出そうという話が社内で持ち上がったんですが、これがポシャりかけた。

ぜ:どうしてポシャりかけたのでしょうか?

九:やはり主流ではないジャンルというものに対して、売れるかどうか不安だったということがありますね。しかし経営者が「売れないからやめろ」というのは納得いくんですが、その時は製作スタッフのほうが売れないと思ったようで盛り上がらなかった。ただ、僕みたいな『R-TYPE』が好きでアイレムにいる人間からしてみれば、これは問題だろうと思ったわけです。僕はそのとき別のラインで『絶体絶命都市』を開発していたんですが、それなら自分がやってやろうとスタッフをひとりひとり口説きながら、集めていったんです。「アイレムに入ったんだったら、一度は『R-TYPE』作っとけ」と。だいたいはアイレムシューティングが大好きな人間だったんで、簡単に落ちましたけど(笑)。

『R-TYPE FINAL』プロデューサー
◎九条一馬
Kazuma Kujyo

■主な代表作
『海底大戦争』('93年アーケード)
『メタルスラッグ』('96年アーケード)
『R-TYPE⊿』('98年プレイステーション)
『絶体絶命都市』(2002年プレイステーション2)

『R-TYPE FINAL』ここがコダワリ!

ステージ5.0のように、機体のスピードを遅くするとよけにくい、速くすると画面が歪む、どちらにしようかとプレイヤーに悩ませる。このように、『R-TYPE』のいいところだった、ステージによってプレイ感がガラッと変わる部分は再現できたと思います。

ぜ:シューティングゲームも作り方を工夫すれば、家庭用でもいけると思うんですけどね。
九:クリエイターからシューティングは売れないという声が出てきたときは、「おまえらが言うなよ。そんな覚悟では『R-TYPE』に失礼だ」って思っていたので、作り始めたときは意地でしたね。あと、やはりユーザーから『R-TYPE』を作ってくれというリクエストが常々来ていたことも理由です。
ぜ:いまでも昔のファンからの要望は強くありますか?
九:メールはよく来ますね。ユーザーのHPにもいろいろ書いてくれる。関心を示してくれてる人がいるって言うのは励みになりますよね。熱いというよりも熱狂的ですよね。

●タイトルに付けられた『FINAL』の意味

九:これで、アイレムから出す『R-TYPE』シリーズは最後になります。今回、タイトルに『FINAL』と付けているのは、そう言わないとユーザーをずっと待たせてしまうからです。それは酷だなと常々思っていました。だから、最初から「これで最後だよ!」ってユーザーに伝えておいたほうがいいんじゃないかと。長い間遊べるシューティングゲームができれば、ユーザーに新作を待たせることもないですしね。スタッフには、「100年遊べるシューティングを目指そう」って言いながら作りましたね。
ぜ:シリーズ化してブームにしよう、ということではなく、この1作で燃え尽きるつもりで作られた、ということですか?
九:そうですね。制作を立ち上げた時はもう終わらせるつもりだったんで、企画書の段階ですでに『R-TYPE FINAL(仮称)』でした。その後(仮称)が外れただけです。『FINAL』として出すことは、ユーザーから「何勝手なことをするんだ!」って怒られそうなんですけど。
ぜ:マニュアルを読むと、後付けで『FINAL』がつけられたわけではないことがよくわかります。印象的だったのが、マニュアルの最後に書かれた言葉です。プレイヤーに対して「感謝」とは、どのような意味

元『ゲーメスト』編集長
◎石井ぜんじ
Zenji Ishii

アーケードゲーム情報誌、『ゲーメスト』の元編集長にして、アーケード業界にこの人あり、と言われる伝説のゲーマー。『R-TYPE』については、石井ぜんじ氏監修&プレイの攻略ビデオを発売するなど、アイレムシューティング作品についてはとくに造詣が深い。

●カルフォルニアを思わせるギラギラの日差しを浴びて飛ぶR-9。そんなシューティングゲームらしくない『R-TYPE FINAL』企画書。

が込められているのでしょうか。
九:ずっと待っていてくれたユーザーへの「感謝」ですね。『FINAL』であることで社内的にいろいろ承認してもらい、感謝の形を様々な面で表わすことができました。レーベルも4色使えたし、初回特典にドッグタグも付けられたし、値段も6800円に値上げするという動きがあったんですが、「それじゃ感謝の気持ちは伝わりませんよ」と。制作では、僕が『FINAL』だからここをもう一回直してくれってお願いも、他のスタッフが『FINAL』だからしょうがないか、ってね(笑)。最初から、『FINAL』を作っているんです。だから2度目はないんですよ。『FINAL Ⅱ』はありえませんね。

●現実とどこか接点のある世界観を目指して

ぜ:『FINAL』はこれまでのシリーズと比べて世界観が少し変わっていると思うのですが、どのようなことを心がけて制作したのでしょうか。
九:まず、万人が予想できるものにはしたくなかったですね。そこで最初の企画書の表紙には、R-9がジョギングしている女の子の上空を飛んでいる絵を描きました。企画書の表紙のように、R-9が僕たちの通勤、通学路の上をヒューンと飛んでたほうが面白いとは思っています。だからそんな感じにならないかなと思って、現代と変わらない市街地をR-9が飛ぶオープニングムービーを作ったんです。
ぜ:オープンカフェの横に、R-9が停まっているビジュアルもそんなイメージなのですね。フォースや自機といったSF的というか空想的なものが、どこか現実と接点があったほうが面白い、感情移入しやすいということでしょうか。
九:そうです。だからステージ1.0は、海の上から始まるんです。要するに、宇宙基地から始めるのだけは絶対やめようと。巨大戦艦との戦いの場所は、宇宙空間とかワープ空間じゃなくて、高層ビル街の上空になっています。ビルを壊してしまったときは、「オレのビームが街を壊して大丈夫かな」って思いますよね。

●古き良きシューティング
時代を超えて変わらないゲーム性とは?

ぜ:最近発売されているシューティングゲームは、画面に無数の弾が飛んできて、それを気合いでかわす、というものが主流ですね。これらは『究極タイガー』あたりからの東亜プラン製シューティングの流れから来たものです。それに比べると『R-TYPE』はちょっと違っていて、戦略的にパターンを作って攻略していくタイプであると思います。最近のプレイヤーはこういうタイプをよく知らない人もいると思うのですが、何か意識していることがあれば教えていただけますか。

九:いや、正直そんなに意識はしてないなかったですね。確かに最近のシューティングはいちめん弾だらけですが、その対極を特別意識したわけではありません。『R-TYPE』が発売されたのはもっともっと前だし、普遍的なゲーム性をはっきり理解しているつもりでしたから。今のシューティングの流れと反対方向に行ってるんじゃないかという不安感はなかったですね。

ぜ:ゲーム性に関しては、昔の『R-TYPE』を忠実になぞったわけですね。

九:そうですね。ただみなさんのなかでの『R-TYPE』に関するイメージは、ゲーム性だけではなくてデザインや世界観にも固まったイメージがあるようなんですよ。『R-TYPE』はこうじゃなくちゃダメと様々な方向から言われるので、息がつまるところも正直ありましたね。それをどうにか潰したくて、『R-TYPE⊿』を開発していたときは、ポリゴンにしたりビル街を飛ばしたりしてましたけど(笑)。

ぜ:ゲームシステムについていえば、フォースの機能も全く変わりませんね。

九:先輩から聞いた話ですけど、元祖『R-TYPE』ではフォースを作るときにずいぶん苦労したようですね。最初は上にも下にも着けられたようですし。でも結果的にうまく削ったな、と思います。マニアックなゲームなんだけど、前と後ろにしかフォースを付けられないことはとてもシンプルですよね? あと、最初はボタンがミサイルボタン、ショットボタン、フォースボタンの3つだったらしいんですが、営業上の理由でボタンの数をふたつにしてくれという話があったようです。そこで試作段階では、フォースシュートはレバガチャ(注1)で対応していたらしいです(笑)。

ぜ:そうですね、レバガチャを最初に使ったのはアイレムの『10ヤードファイト』や『スパルタンX』ですからね。懐かしいなあ。当時からアイレムはアイデア重視のメーカーでしたね。アイデアといえば、通常のシューティングは自機がパワーアップするのに対し、『R-TYPE』はフォースがパワーアップしますよね。このアイデアは独創的ですよね。

九:そうですね。自機はミサイルを備えるだけですね。波動砲は最初から積まれてますし。それにフォースは何発ダメージを受けても絶対壊れない、というのが太っ腹な感じですよね。ユーザーからしたら、フォースがあるから楽勝だろって思いますよね。それが罠なんですけど(笑)。基本のルールとして、フォースは無敵、切り離せる、前後に着けられる、という部分は今作でも当然残しています。

ぜ:『R-TYPE⊿』もそうなんですが、初代『R-TYPE』と比べて大きな変更となったのは、地形に触れてもアウトにならなくなったというところですね。

九:『R-TYPE⊿』製作中に、どちらがおもしろいか試したんですよ。正直、アウトになるほうが作りやすいですし。地形でアウトになるルールだと難易度を発生させやすいですが、地形でアウトにできないと、そこで敵の弾が止まる分だけ易しくなっちゃうんで。でも実際に作ってみると、地形でアウトにならなくても戦略性が薄れるわけではありませんでした。むしろ高くなるというか。

ぜ:最近のシューティングゲームは、地形というものがない。来た弾をよけるだけだから、純粋に弾よけの腕の差が大きく出てしまう。地形によって生じるおもしろさ、難しさはまた違うので、それをぜひ伝えたいですね。

九:そうですね。『R-TYPE』シリーズはどこか詰め将棋的なところがあって、そこが面白いのかなと思います。アウトになったときに、あっちに行けばよかったのかなとか、フォースを後ろに着けておけばよかったのかなとか、プレイヤーに次への手がかりが残るアウトであることが大事。それで、自分のせいにできるわけです。「こんなの無理だよ!」ってプレイヤーが思ったら、そこで止めてしまうハズでしょうし。昨日より今日のほうが進んだ、うまくなれたとプレイヤーに思わせることも、『R-TYPE』シリーズの面白さのひとつですね。今回改めて思ったのは、最初の『R-TYPE』はよくできてるなというこ

注1……筐体のレバーを上下左右にガチャガチャと動かす行為。現在でも与えるダメージ量をアップさせたり、回復時間を低下させるなどで使われているゲームもある。

とです。結局今でも初代の『R-TYPE』が1番いいという話にどうしてもなってしまう。ただ『R-TYPE⊿』を開発していたときは、『R-TYPE』に勝とうという気持ちだったんですが、今回はそういう勝ち負けの気持ちはなかったです。一度シリーズを作っていたぶん、肩の力を抜いて作れました。

●最終作ならではの意気込みとは?

ぜ:最終作を作るにあたって、これまでとどこを変えようと思いましたか?
九:コンシューマーでしかできない『R-TYPE』になるように意識しました。そのために機体とステージ、これらの数を増やすことで、ゲームのボリューム感を出しています。全4機とか、全8ステージと形容される数字を、二桁、三桁とまさにケタ違いのものにしたかった(笑)。
ぜ:系統図を埋めていく楽しさやステージ分岐は、コンシューマーならではですよね。こういう長く遊べる要素は家庭用のシューティングにはむしろあったほうがいいと思うんですよ。
九:そうですね。機体使用に120分以上プレイが必要なこともありますが、毎日楽しんでもらえば、着実に機体は増えていきます。ステージ分岐については、次の日プレイしたら「あれ? 昨日とは水の量が違ってない?」と思わせるものにしたかった。だから最初から水面の高さが変わるステージというのは考えていました。
ぜ:そうやって、機体やステージを増やすことで、「何回も遊べる要素」が増えますね。
九:そうですね。自分の手に入れたソフトとして、愛着をもってメモリーカードとセットで持っていてほしいというのはあります。
ぜ:しかし、ステージ中のセーブはできませんよね。これは意図的なものですか?
九:この理由は、例えば5.0からいきなり始めたとしても、いきなり5.0を攻略するテンションに果たしてなるのか? という疑問からです。ステージ5.0にはステージ4.0までをクリアした直後のテンションで来てほしい。今の流れから逆行しているようですが、こだわりとしてそういう感覚で遊んで欲しいと思ったからです。
ぜ:プレイヤーが機体を操作できないA.I.対戦モードも、家庭用ならではのシステムですよね。
九:じつは以前に『海底大戦争』というアーケードゲームを作ったんですが、ふたりプレイでやるとラストで対戦になるんですよ。対戦はそれ以来なんですが、今回はどうにもならないところでかわいさを感じてもらいたくて、操作をできないようにしました。いじらしさというか、愛着を抱いてほしかったんですよね。「ああ違う!」、「もっと右?」みたいなノリになるといいかなと。あとは友人とメールでパスワードを交換して、離れた場所にいても戦えるようにしたかったこともありますね。

ぜ:確かに、とってももどかしいですね(笑)。
九:「ああ、なんでアイテム取らないの!?」とか言いつつ、やってもらいたいですよね(笑)。なんか健気な感じでかわいくなってくるかな、と。
ぜ:何かオススメの機体はありますか?
九:「こうセッティングすればOK!」というものはありません。僕たちの遊び方は、ウケ狙いのものが多いですね。プレイヤーにも、ただ単にかっこいいとか、変わった機体とか、色を変えたとかで見せびらかす目的で戦ってほしいですね。ただ、一機だけ卑怯、というか特殊な機体はあります。下方向にしか弾が撃てない"ミスティ・レディ"です。サーチ可能な攻撃でもサーチできないようになっているんですよ。こっそりプログラマーに、機体の周囲の霧で隠れてるっていう意味でサーチ不可にしてくれってお願いして。みんなサーチできる波動砲を持つ機体ばかり選ぶでしょうからね。
ぜ:今作で実現できなかったモードは何かありますか?
九:本来はシミュレーションモードがあったんですよ。ステージをコマンド入力でクリアできるという

ものです。シューティングモードで使っているステージに機体が自動で飛びながら、途中で飛行予想の軌道の選択肢が出て、どれかを入力するという。どうしてもこの先行けないプレイヤーに、光明が射すようなものですね。
ぜ:途中で詰まってしまうプレイヤー用にシミュレーションモードオン、というようにですか?
九:そうです。シュミレーションモードオン時は自動操縦になります。何とか仕様的にはいけそうな感じだったんですけどね。ひとつは救済措置として、もうひとつは『R-TYPE』の使い方として、そういう遊び方もありかなと思っていたんですよね。『R-TYPE』の可能性が広げられないかなと思って。どうしても詰まったときに、それを手本にして次は自分でやってみよう、というように。

●楽しくも苦しいゲームデザイン

ぜ:ここからはデザイナーのみなさんにも加わっていただいて、話をお聞きしたいと思います。機体は101機もあるのに、デザイン的にも、機能的にもおもしろいものがそろっていますよね。平均的に質をそろえるのは大変だったと思うんですが。
喜多浩一(以下喜):僕は開発の最初から、どこかで減らすだろうと思ってました(笑)。
九:みんな真にうけてない感じでしたね。だからA3の紙に自分で系統図を書いて、みんなのパーテーションに貼ったんですよ。それでようやく本当なんだなと思ってくれたというか。だけど、バージョンが何度も変わってその都度こっそり貼り直したんで、みんなブーブー言ってましたね。
ぜ:系統図は全て九条さんが作ったんですか?
九:はい。これは軽量化したバージョン、これは予算がなくなって装甲を外したバージョンとか、ストーリーを考えながらひとりで系統図を作っていましたね。『イメージファイト』や『Mr.HERI』の機体も最初から無理にでも入れて、オールスターっぽくしようと思っていました。
ぜ:系統図が「R博物館」で見られるのがいいですね。
九:機体が見られる場所は、基地とか工場ではなく、博物館か、もしくはお墓にしようとは最初から考えていました。博物館だったら、機体のまわりで人が見学していたら面白いかなと思っていました。
ぜ:機体のデザインについてはどうでしょうか。
九:機体のデザインは、基本のR-9Aからどんどん離れていき、最後は何でもありになってしまいました。
喜:間違い探しにならないように、もっと思い切って違いが出るデザインしたほうがいいと、デザイナーのみんなに言いましたね。
山田浩彰(以下山):全部一緒に見えるのはダメですよね。僕は『R-TYPE』のファンなので、こんな奇抜なデザインでいいのかと悩んだ機体もあります(笑)。
九:だから、みんなが好きなものではなく、これだけは絶対使いたくないって思わせるものもある程度ないとダメですね。それでも一部のユーザーは、その機体が一番好きと思えるもの。そういうツボがいくつもないと、たくさん作ってる意味がないかなと思います。
山:マイナーチェンジ版のデザインは悩みましたね。あんまり大きく変えてもらしくないし。開発の最後には、機体がでかくなったり、アンテナとかトゲがついてイカつい機体が増えました。
九:この仕事は人気がありましたね。デザイナーはどんどん増えていったんですけど、どの部分のデザインを受け持ちたいかって聞くと、機体をやりたいっていう人が多かったんです。
ぜ:R-9シリーズのキャノピーって、まっすぐで上面がガラスですけど、シリーズのいくつかは、ほんとに試験管みたいになってますよね。あのデザインが非常に気になったんですけど。
九:あれは『R-TYPE』をまったくやったことのない人間にR-9を作らせてみた、ケガの功名です。普通ならボツにするんですけど、まぁこんなにいろいろ系統があるなら、末端の方ではアリなのかな、と思ってイキにしました。試験管だったら目盛りがあってもいいよねって笑い話をしてたら、本当に目盛りを引いてたんで怖かったですよ(笑)。そこから新たに、パイロットが液体に満たされた試験管の中に入っているという設定もできてきました。
山:細かいところを言うと、元祖『R-TYPE』の機体はキャノピーのラインがそのまままっすぐ下がってるんですよ。ただSFC版くらいからでしょうか、そのときに一度上がってから下がるデザインが出てきました。僕は保守的だから(笑)、初代『R-TYPE』のような下がったものだけを書いてました。だけど周りからはキャノピーが上がったものも出てきたんで、実際のグラフィックではみんなの見てないとこでちょっと下げたりしてましたね(笑)。ただ、いろ

●ビッシリと書き詰められた、開発中の機体系統図。製品版では実現しなかったシリーズもある。その上には、「極秘」の文字が。

『R-TYPE FINAL』チーフデザイナー
◎喜多浩一
Kouichi Kita

『R-TYPE FINAL』デザイナー
◎山田浩彰
Hiroaki Yamada

『R-TYPE FINAL』ここがコダワリ!

今作のドブケラドプスは、人間に研究されてるバイドの一部ということで、手足がなかったり縛られてたり、腹から顔がでてきたりで、より気持ち悪くて痛々しいものになっていると思います。まさにSMですね(笑)。

『R-TYPE FINAL』ここがコダワリ!

僕は保守的な人間なんで(笑)、『イメージファイト』の機体のリングレーザーは、赤レーザーでも色を緑にしています。最初は赤だったんですけど、変えてみたら他のスタッフが、「ああ、それそれ!」って興奮してましたね。

いろなデザインの機体が用意できたことで、どれも独特のよさが出てきて、最終的にはキャノピーが上がっている機体が大半を占めましたね。
九:僕の方でお願いしたのは、底辺を水平にはしないで、地面に降りたら倒れちゃいそうなものにしてくれ、ということです。横シューで空を飛ぶものなんで、下部分がある程度せり出してないと画面で見たときに安定しないんですよ。
山:だから横から見て三角形の3つの頂点のバランスには気を使いましたけどね。
ぜ:当時からロボット変形タイプの機体も考えていたんですか?
九:入っていました。でもあれは、昔の『R-TYPE』からアイデアとしてあったものなんです。最初の『R-TYPE』で実現しなかったものを最後に入れてもいいかなと思ったんですよね。
山:ちゃんとつじつまを合わせて変形させるのは大変なので2機ぶんのスケジュールをくれって文句言いましたよ(笑)。
ぜ:機体の名前は、戦う気を無くすようなものもありますね(笑)。
九:"プラトニック・ラブ"という機体ですね。できあがったときに僕が「ラブっぽさは出てるけどプラトニックさは感じんなー」って言ったらデザイナーは本気で怒ってました(笑)。
喜:どこまで許されるのかが悩みどころでした。キャタピラを持った機体とか、一風変わった機体に関しては、ユーザーの方がどう反応してくれるかが楽しみでもあり、ちょっと不安でもありますけど。
ぜ:フォースのデザインもじつは細かいところに凝ってますね。
喜:これは悩むデザイナーが多かったようです。
山:『R-TYPE』は、フォースを自機の後方に装着させても、フォース自体は反転しないじゃないですか。それなのにあれで完全にデザインが成立しちゃってるのはすごいなって思いますね。だから、反転しなくてもかっこいいものを目指しています。
ぜ:前についているときと、うしろについているときと全体のフォルムが違いますよね。
山:反転したほうが面白いものもあるので、その点はいろいろ悩みましたね。ネタ出しのときは、いろいろなシューティング作品のイメージからフォースのデザインを考えています。『GALLOP』のフォースってどんなのだろう? とかね。『GALLOP』がわかる人が、どのくらいいるのかわからないですけど(笑)。

●ユーザーへのメッセージ

ぜ:それでは最後に、ユーザーに向けてメッセージをお願いします。
九:「感謝」の意味と重なるんですが、ユーザーが待っていてくれたからこそ作ることができました。それがなかったら作れていないと思うんですよね。その当時教えてもらったことを、後輩に伝えながら丁寧に作ったので、ユーザーにはぜひ楽しんでほしいですね。何度も言いますが、これで『R-TYPE』は最終作です。プレイヤーには『R-TYPE』の散り際を見てほしいですね。もうこれは墓標です! ぜひ手に取ってプレイしてほしいですね。
喜:噛めば噛むほど味が出てくれないかな、と思って作った作品なのでよろしくお願いします。
山:どうせまた作るんだろ、なんて思わずに、ぜひ手に取ってプレイしてほしいですね。
ぜ:いろいろ興味深い話が聞けました。ありがとうございました。
九:こちらこそ、ありがとうございました。

2003年7月 アイレム開発ビルにて

R-TYPE
FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE
CONTENTS

R-TYPE
FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE
CHAPTER
1
» WEAPONS
武装紹介

WEAPON

ウェポン

ここでは、波動砲やレーザー、フォース、スペシャルウェポン、ミサイル、ビットの効果について解説していく。各武器の特徴を理解しよう。

WAVE CANNON
◎波動砲

各機に必ず1種類搭載されている波動砲は、フォース(右ページ参照)の有無に関らず発射することが可能。ほかのどの攻撃手段よりも強力なもので、『R-TYPE』シリーズを代表する攻撃方法といえる。

ただし放つには若干の手順が必要で、◉ボタンを押し続けて画面下の波動砲ゲージを一定以上溜めないといけない。このゲージを溜める行動をチャージといい、その間は◉ボタンを押すことで放てるほかのショットが使えないので注意しよう。

本書では攻撃範囲や効果によって、下のように10種類に大別し、紹介している。

CHARGE･･･[チャージのループ]

チャージが画面下の波動砲ゲージ右側まで達したら、それで終わりではない。今作では、全ての機体がさらにチャージでき、再び左から右へゲージが溜まっていく。これをループと呼び、3周でチャージが最大になるものを3ループMAXという。

最大の7ループMAXでは、画面下のゲージは、青から水色、黄緑、黄色、薄いオレンジ、オレンジ、赤の順で色が変わる。

VARIATION･･･[波動砲の種類]

●10種類の波動砲の効果と例

前方攻撃タイプ	広範囲攻撃タイプ	長時間攻撃タイプ	サーチタイプ	特定軌道タイプ
自機から前方へ青白いエネルギー弾を飛ばすもの。このエネルギー弾に当たった敵のみに大ダメージを与える。	自機から前方へ巨大なエネルギー弾を飛ばすものや衝撃波を発生させるなどで広範囲を攻撃できるもの。	攻撃がヒットしたあとも、その敵を破壊していない場合は、残像エネルギーなどで一定時間ダメージを与え続けるもの。	サーチ能力を持っており、どこからでも攻撃可能なもの、またはターゲットを表示した敵に、波動砲で攻撃するもの。	自機から真っすぐ前方に弾が飛ぶのではなく、特定の軌道を描くもの。サーチ能力を持つものは、ここには該当しない。
【おもな波動砲】 ●スタンダード波動砲 ●フォース波動砲	【おもな波動砲】 ●デコイ波動砲 ●拡散波動砲	【おもな波動砲】 ●スタンダード波動砲X ●圧縮波動砲	【おもな波動砲】 ●ライトニング波動砲 ●索敵波動砲	【おもな波動砲】 ●大砲 ●ラヴ・サイン波動砲

設置タイプ	直接攻撃タイプ	防御タイプ	ハイブリッドタイプ	全方位攻撃タイプ
特定の場所に、一定時間炎や、ブロック片を展開させるもの。攻撃は、自機を移動させることで位置を操作できる。	機体から超鋼金属製の杭を打ち出して敵を攻撃するもの。射程距離が短いため、敵に接近してから打ち込む必要がある。	自機の周囲に一定時間攻撃を発生させるもの。近づいて敵を攻撃できるが、この種類は近づいた敵を攻撃するものといえる。	飛行形態時と人型ロボット形態時で異なる波動砲を使用するもの。機体の変形は、フォースの分離・装着によって行なう。	自機がどこにいても、勝手に敵を攻撃することができるもの。または、自機から全方位にレーザーなどを発射するもの。
【おもな波動砲】 ●灼熱波動砲 ●バリア波動砲	【おもな波動砲】 ●パイルバンカー ●パイルバンカー帯電式	【おもな波動砲】 ●ハイパー波動砲	【おもな波動砲】 ●拡散試作/衝撃波動砲 ●拡散/圧縮炸裂波動砲	【おもな波動砲】 ●ナノマシン波動砲 ●スケイル波動砲

FORCE

◎フォース

POWアーマーと呼ばれる敵を破壊すると、レーザークリスタルを落とす。これを取ると画面端から現われる謎の生命体がフォースだ。

フォースには、機体によって決まったフォースが現われること、合体時はレーザーを発射できるようになることなど様々な特徴があるが、ここではそれぞれの特徴について解説していこう。

難易度をBABYにすると、ゲームスタート時からフォースと合体した状態で始まる。

SEPARATION&UNION・・・[分離&合体]

フォース出現後は、ⓧボタンを押すと引き寄せることができる。フォースとの合体は、前方だけではなく後方にも可能で、合体後はフォースを装備している方向に強力なレーザー(P12参照)を発射することができるようになる。なお、合体中にⓧボタンを押すとフォースを前方に放つことができ、これをフォースシュートと呼ぶ。

フォースシュート中は、自機が画面右にいると左側へ、左側に移動すると右側へフォースが移動する。また、フォースの種類によってフォースシュート中に様々な攻撃を行なう。そのタイプについては下を参照してほしい。

●フォースシュートの特徴

分離

合体中にⓧボタンを押すと、フォースが前方へ飛んでいく。

攻撃

フォースシュート中は、フォース特有の攻撃を行なう。

フォースシュート

フォースシュート時のフォースのアクションは、右の4つのタイプに分けられる。ほとんどのフォースはノーマルタイプだが、敵を捕まえて攻撃するフォースや敵にドリルで攻撃するものなど、特殊なものも存在する。

●フォースシュート時の4種の行動タイプ

ノーマルタイプ	移動タイプ	無攻撃タイプ	喰い付きタイプ
自機の動きに合わせて移動し、自機がショットを放つと同時にフォースもショットを放つタイプ。	自機の動きに影響されず、勝手に移動しながらショットを放つタイプ。敵に近づくものが多い。	フォースシュート後は、自機の位置により場所を移動するのみで、まったく何の攻撃も行なわないタイプ。	フォースが正面から敵にヒットしたときに限り、一度触れたら倒すか引き寄せるまでダメージを与えるもの。
【おもなフォース】 ●スタンダード・フォース ●ディフェンシヴ・フォース	【おもなフォース】 ●テンタクル・フォース ●ロッドレス・フォース	【おもなフォース】 ●球形レドーム・フォース ●シールド・フォース	【おもなフォース】 ●ドリル・フォース ●クロー・フォース

DESTRUCTION&ABSORPTION・・・[敵機破壊&敵弾吸収]

フォースが敵に触れると、ダメージを与えることができる。また敵の弾のうち大部分のものは吸収し消すことができる。ダメージを与えたり弾を消すことができるフォースの当たり判定は、基本的にはフォース中央の黄色く光った部分のみだが、なかにはフォースから触手が生えていてその部分全てにこの効果があるものも存在する。このようにフォースはどれも能力が大きく違うので、どのフォースでステージを攻略するかによって、ステージの難易度も変わってくる。

フォースシュートでも敵にダメージを与えられる。

触手が生えているフォースは、バイド機体が多い。

POWER UP…[パワーアップ]

フォースの出現中にもう一度レーザークリスタルを取ると、フォースと合体時にレーザーを発射できるようになる。レーザークリスタルには赤・青・黄の3色があり、その色に応じた種類のレーザーを放つことになる。

3種類のレーザーは、基本的にレーザークリスタルの色によって発射する方向が決まっていて、赤は正面を、青は斜めを、黄は上下に発射する。また、同じ色のものを再度取ると、レーザーの威力、攻撃範囲などがパワーアップする。

フォースと分離中は、レーザーを発射できない。

どの場所でPOWアーマーが出現するかを覚えよう。

3色のレーザークリスタルによるレーザーの違い

例) スタンダート・フォース

第一段階

レーザークリスタルをひとつ取ると、小さなフォースが現われる。フォースの種類に関わらず、第一段階では当たり判定が小さい。また、何色のレーザークリスタルを取っても第一段階ではレーザーを放つことはできない。フォースシュートも貧弱だ。

レーザークリスタル 赤 入手 ―(対空レーザー)

第二段階

機体前方に赤と青の線状のレーザーを2本発射する。

第三段階

形状が円となり、発射直後の攻撃範囲が特に広くなる。

●フォースを装着している方向に、耐久力の低い敵を貫通する強力なレーザーを発射する。第二段階以降は、攻撃範囲も大きくなり攻撃力もアップする。赤は装備中のビット(P016参照)からも小型レーザーを発射させるものが多い。

レーザークリスタル 青 入手 ―(反射レーザー)

第二段階

攻撃力が低いため、耐久力の高い敵を倒しにくい。

第三段階

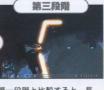
レーザーが若干太くなり、地形に反射できる回数も増す。

●フォースを装着している方向へ、前方と斜め上下の広範囲にレーザーを発射する。特徴は、地形に当たると反射すること。画面上下に地形があるステージで絶大な効果を発揮する。 第三段階以降は、攻撃力が大幅にアップする。

レーザークリスタル 黄 入手 ―(対地レーザー)

第二段階

上下に向けてレーザーを放つ。長さは短く、幅も細い。

第三段階

第一段階と比較すると、長くなり幅も太くなっている。

●機体のほぼ上下へ向けて、レーザーを発射。レーザーが地形に当たると、フォースを装着している方向へ地形に沿って進む。画面上下に地形があるステージで、地形の上に敵がいる場合にとくに効果を発揮するレーザーだ。

FORCE…[フォース全53種類の名称と特徴]

下の表では、全53種のフォースを一覧にまとめている。レーザークリスタルを取るとフォースの形状が変化するものや触手が存在するもの、フォースシュート時の行動などの特徴もあわせて掲載しているので、フォース選択の参考にしてほしい。なお、フォースシュート時の行動については、P011の4種に大別した行動タイプに対応している。

名称	形状の変化	触手の有無	フォースシュート時の行動タイプ
●スタンダード・フォース	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●スタンダード・フォースC	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●スタンダード・フォースK	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●スタンダード・フォース改	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●スタンダード・フォースH式	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●ディフェンシヴ・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●ディフェンシヴ・フォース改	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●カメラ・フォース1	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●カメラ・フォース2	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●カメラ・フォース3	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●球形レドーム・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	無攻撃タイプ
●球形レドーム・フォース改	第二段階以降は金属部が拡大	無	無攻撃タイプ
●ファイヤー・フォース	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●フレイム・フォース	第二段階以降はロッドが伸びる	無	ノーマルタイプ
●ギャロップ・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●ギャロップ・フォース改	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●チェーン・フォース	第二段階以降はロッドが伸びる	無	無攻撃タイプ
●アンカー・フォース	第二段階以降はツメが伸びる	無	喰い付きタイプ
●アンカー・フォース改	第二段階以降はツメが伸びる	無	喰い付きタイプ
●シャドウ・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●サイクロン・フォース	第三段階で金属部が消滅	無	無攻撃タイプ
●Leo・フォース	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●Leo・フォース改	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●OF・フォース	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●OF・フォースII	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●OF・フォースIII	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●OF・フォースIV	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●OF・フォースV	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●テンタクル・フォース	第二段階以降は触手が伸びる	2本の触手有	移動タイプ
●フレキシブル・フォース	第二段階以降は触手が伸びる	2本の触手有	移動タイプ
●フラワー・フォース	第二段階以降は触手が伸びる	2本の触手有	移動タイプ
●ビースト・フォース	第二段階以降は触手が伸びる	4本の触手有	移動タイプ
●ロッドレス・フォース	第二段階以降は金属部が変形	2本の触手有	移動タイプ
●ニードル・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●ニードル・フォース改	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●ドリル・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	喰い付きタイプ
●Mr. ヘリ・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●キューブ・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●バイド・フォース	第二段階以降はバイドが拡大	無	ノーマルタイプ
●ゴールド・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●プラチナ・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●ダイヤモンド・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	無攻撃タイプ
●スケイル・フォース	第二段階以降は金属部が拡大	無	ノーマルタイプ
●クロー・フォース	第二段階以降はツメが伸びる	無	喰い付きタイプ
●セクシー・フォース	第二段階以降は触手が伸びる	4本の触手有	無攻撃タイプ
●ライフ・フォース	第二段階以降は生命体が変形	無	ノーマルタイプ
●ミスト・フォース	第二段階以降は金属部が変形	無	無攻撃タイプ
●流体金属・フォース	第二段階以降は流体金属が変形	無	ノーマルタイプ
●愛のフォース	第二段階以降は金属部が変形	無	ノーマルタイプ
●シールド・フォース	第二段階以降はシールドを広げる	無	無攻撃タイプ
●ミラーシールド・フォース	第二段階以降はシールドを広げる	無	無攻撃タイプ
●ビームサーベル・フォース	第二段階以降はサーベルを伸ばす	無	無攻撃タイプ
●アイビー・フォース	第二段階以降はバイドが拡大	無	無攻撃タイプ

◎スペシャルウェポン

フォースで敵の弾を受けたり敵に接触させると、画面左下にあるドースゲージが上昇していく。これが100%になると、△ボタンでスペシャルウェポンが使用可能。スペシャルウェポンは画面内の敵に大ダメージを与え、一部の敵弾も消し去る。

耐久力の高い敵に接触させると、ドースゲージはどんどん溜まる。ドースゲージが100%になることを、ドースブレイクと呼ぶ。

DOSE BREAK…[ドースブレイク]

フォースを敵や敵の弾に接触させていると、ドースゲージが上昇するだけでなく、得点も得られる。また、ドースブレイク後は、得られる得点がアップする。ドースブレイクまでに必要なドース値は右の表のとおりで、難易度によって大きく違い、R-TYPERプレイ時はステージ1.0ではMAXにならないほどだ。下の表はそれぞれの状況で上昇するドース値と、通常時、ドースブレイク時で得られる得点をまとめている。

●ドースブレイクに必要なドース値

難易度	MAX値
●BABY	6000
●KIDS	12000
●HUMAN	24000
●BYDO	72000
●R-TYPER	144000

●フォース接触時に上昇するドース値と、獲得スコア

種　類	上昇するドース値	獲得スコア(通常時)	獲得スコア(ドースブレイク時)
●破壊可能な赤い敵弾	160	26	53
●フォースと一度の接触で破壊可能な敵	100	16	33
●フォースと一度の接触で破壊不可能な敵	1/60秒ごとに6	1	2

全6種類のスペシャルウェポンの特徴

ニュークリアカタストロフィー

画面全体が赤い光で包まれ、その後青い稲妻が次々と発生。約4秒間にわたって、敵を攻撃する。どこで使用しても稲妻が発生するのは画面中央だ。

ネガティブコリドー

白から赤に変わる光で画面全体が包まれ、揺さぶられるように画面が震え続ける。その揺れが続く約4秒間、敵にダメージを与える。

エクリプスメモリー

画面全体が赤い光で包まれたあと、画面全体が白黒反転する。その後画面中央にブラックホールが発生し、その引力4秒間でダメージを与える。

バイディックダンス

白から赤に変わる光で画面全体が包まれ、その後機体後方からバイドたちの亡霊が次々と登場。画面全体を支配し、約4秒間敵を攻撃する。

ヒステリックドーン

画面全体を包む赤い光が、そのまま伸縮をくり返す帯状のレーザーに変化。画面全体に出現する敵を、約4秒間にわたって攻撃し続ける。

エンボス

画面全体が赤い光で覆われたのち闇に包まれる。その闇の力で約4秒間攻撃するが、闇に包まれているあいだに自機を見失わないように注意。

MISSILE

◎ミサイル

POWアーマーは、レーザークリスタル以外にミサイルアイテムを落とすことがある。これを取ると、自機からミサイルが発射可能になる。ミサイルは第二段階までパワーアップし、基本的に第一段階なら1発、第二段階なら2発のミサイルを放つ。攻撃方向は様々だが、画面内にミサイルが残っている場合は、次のミサイルは発射されない。

ミサイルは△ボタンを押している間、一定の間隔で発射される。操作はできない。

全10種類のミサイルのタイプと特徴

【追尾タイプ】

追尾ミサイル ●Homing Missile

敵を追尾する機能を備えたミサイル。2発まで同時に発射でき、どれか1発が敵に命中すると、次が発射される。

追尾ミサイル改 ●Homing Missile 2

耐久力が低い敵を貫通可能な追尾ミサイル。第一段階では1発だが、第二段階では2発のミサイルを同時に発射する。

4WAY追尾ミサイル ●4 Way Missile

同時に4方向にミサイルを発射。全てに追尾性能が備わっているため、波動砲チャージが安心して行なえる。

6WAY追尾ミサイル ●6 Way Missile

同時に6方向にミサイルを発射。全てのミサイルに追尾性能が備わっているが、4WAY追尾ミサイルより攻撃力は劣る。

目玉追尾ミサイル ●Eyeball Missile

敵を追尾する機能を備えたミサイルで、性能は追尾ミサイルと同様。バイドの眼球のようなミサイルが敵を攻撃する。

【地上攻撃タイプ】

誘爆ミサイル ●Torpedo

前方に向かって投下されるカプセル型のミサイル。障害物に当たると破裂し、敵にダメージを与えるエネルギー体をまきちらす。

爆雷 ●Bombs

真下に向かって投下される爆弾。敵に当たると次の爆弾が投下される。第二段階は、投下する間隔が短くなる。

対地ミサイル ●Creeping Missile

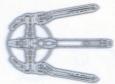
真下に向かって投下され、地面に到達すると地形に沿って移動。敵に当たると爆発する。地形がないステージでは効果がない。

【その他】

光子ミサイル ●Spread Bomb

水平方向に加速して進んでいくミサイルを発射。着弾するとエネルギー体が発生し、周囲の敵にダメージを与える。

垂直打ち上げ式ミサイル ●Missile/Bomb

自機が空中にいる場合は真上にミサイルを発射し、その後5つに分裂する。地面に触れている場合は、前方に爆弾を放つ。

◎ビット

POWアーマーの落とすもうひとつのアイテムが、ビットアイテムだ。これを取ることで、自機にビット、またはポッドを装備できる。配置される位置は、ひとつ目を取ると自機の上に、ふたつ目を取るとさらに下側にも配置される。

ビットは、基本的に敵や敵の弾から自機を守るためのものだが、フォースと同様に、敵に直接当てての攻撃も可能。

ビットの有効な使い方

上下からの攻撃に対処

レーザーでは攻撃できない上下から襲われた場合、ビットを敵や敵の弾に当てることで対処可能。ただし、ビットは小さいので、正確に当てる必要がある。

自機の位置を微妙に動かしながら、ビットを敵に当てていく。

ビットを敵にメリ込ませることで、攻撃に使用することも可能。

援護射撃は前後に撃ち分ける

ビットのなかには弾を撃つことができるものがある。これらのうち、前後への撃ち分けが可能なものがサイ・ビットとMr.ヘリ・ビット。どちらも自機を移動させることで、弾を撃つ方向を前方と後方のどちらかに変更できる。そのため、これらのビット装備時は、ビットがどの方向を向いているかをつねに把握することが大切だ。右側はレーザーで、左側はビットで攻撃できるのであれば、いちいちフォースを前後につけ替える必要もなくなるだろう。ちなみに、自機のレーザーの種類によってビットから弾を撃つものもあるが、放つ方向はフォースを装着している方向だけだ。

フォースを装備していない方向の敵側にビットを向ける。これで前後の攻撃が可能。

上下からの敵はビットで攻撃し、前方または後方からの敵はレーザーで攻撃する。

小さな敵には残像で攻撃

シャドウ・ビットは自機の動きに合わせてビットが振動し、その振幅により残像を発生させる。残像に触れた敵にはダメージを与え、弾は消すことが可能。残像が敵に与えるダメージは高い。

自機を大きく動かせば動かすほど、残像も大きくなる。

自機を動かして方向を微調整

レッド・ポッドとグリーン・ポッドは、自機の移動によって前後だけでなく様々な方向を攻撃可能。どの方向から敵が登場するのか把握していれば、自機の位置を微調整して敵出現直後に攻撃できる。

自機の位置を調整すれば、前後に加えて斜めにも攻撃可能。

ポッドシュートは防御が万全のときに

ポッドと名のついたビットは、⊗ボタンで前方に発射でき、これを「ポッドシュート」と呼ぶ。使用時は無防備なので注意。

『イメージファイト』機体のみが使えるポッドシュート。

上下からの敵を確認してからポッドシュートを行なおう。

全12種類のビットの特徴

ラウンド・ビット Round Bit

円形のビットを敵に当てることで、直接攻撃が可能。使用中のレーザーによっては、ビットからもショットを発射する。フォースやレーザーで攻撃できない場所から出現する敵を攻撃していこう。

シールド・ビット Shield Bit

フォースと同程度の敵弾吸収機能を備えているビット。ラウンド・ビットよりもやや大きめで、敵弾を防ぎやすいだけでなく敵への直接攻撃にも優れている。攻撃と防御のバランスがいいビットだ。

カメラ・ビット Camera Bit

カメラ・フォースの敵情報収集機能を補助するためのビット。「バイド図鑑」完成のために使用しよう。ビットの大きさはラウンド・ビットほぼと変わらないが、ショット発射機能は搭載されていない。

シャドウ・ビット Shadow Bit

射撃性能を排除し、敵への直接攻撃に特化しているビット。自機を激しく動かすと、シャドウ・ビットも大きく移動。移動時に発生する残像とビット本体で、敵にダメージを与えていく。

眼球・ビット Eyeball Bit

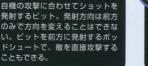
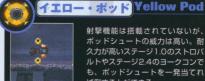
バイドの目玉のような外観を持ったビットで、大きさや機能などはすべてラウンド・ビットと同じ。レーザーの種類によって発射可能なショットの形状は、眼球・ビットをさらに小さくした形を持つ。

レッド・ポッド Red Pod

自機の攻撃に合わせてショットを発射するビット。発射方向を自由に変更でき、自機の移動に合わせて方向を変える。またビットを直接敵に向かって発射するポッドシュートも可能。

ブルー・ポッド Blue Pod

自機の攻撃に合わせてショットを発射するビット。発射方向は前方のみで方向を変えることはできない。ビットを前方に発射するポッドシュートで、敵を直接攻撃することもできる。

イエロー・ポッド Yellow Pod

射撃機能は搭載されていないが、ポッドシュートの威力は高い。耐久力が高いステージ1.0のストロバルトやステージ2.4のヨークコンでも、ポッドシュートを一発当てれば倒すことができる。

グリーン・ポッド Green Pod

自機の攻撃に合わせてショットを発射するビット。2方向へショットを発射することができ、自機の移動によって任意に方向の変更が可能。自機のレーザーでは攻撃できない死角を埋めてくれる。

サイ・ビット Psy Bit

サーチ機能を持ったショットが放てるビットで、敵弾吸収機能も搭載。波動砲のチャージ量によって、発射されたショットのサーチ能力が上がアップする。敵を破壊すると自機へと帰還してくる。

サイ・ビット改 Psy Bit 2

ショット発射と敵弾吸収機能を持ったサイ・ビットの改良進化型。ビットの放つショットは、狙った敵を他の武器で倒してしまっても、別の敵へと自動的に進路変更するほどサーチ機能がアップしている。

Mr.ヘリ・ビット Mr.HELI Bit

Mr.ヘリのみが装備できるビットで、Mr.ヘリのミニチュアのような外観を持つ。フォースのレベルに関係なく、自機の攻撃に合わせて前後にショットを発射する。ショット発射方向は前後に変更可能。

設定&デザイン 制作スタッフに聞いてみた!!

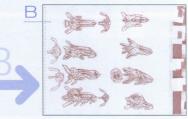
『R-TYPE FINAL』には、開発中にボツになった機体やバイドなどのイラストが数多く存在する。そこで、今作を制作された九条一馬氏、喜多浩一氏、山田浩彰氏より、開発段階での設定イラストからコメントをいただいた。

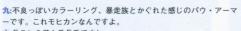
A

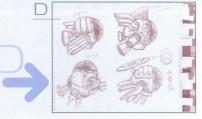
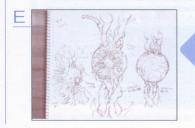
九条一馬氏(以下九):火炎放射タイプの機体ですね。このタイプには、何回もボツを出しましたね。
山田浩彰氏(以下山):軽量化のためとか、高熱化を防ぐためだとか、装甲がない魚の骨みたいなスカスカのデザインです。その辺のコンセプトがごっちゃになってなかなか決まらなかったんですけど。最終的には面白いものになったと思います。

B

九:金やプラチナなどの豪華なものが欲しい、という構想からできた機体です。金は最初、ツタン・カーメン像そのまんまでしたけど(笑)。
喜多浩一氏(以下喜):プラチナの機体はどうする? とか、デザイナーを本当に困らせましたね。
九:この頃は、デザイナーの精神状態がかなり危ない状態だったんで、なんとかせねばって思いましたね。

C

九:バイド系の機体です。この"生物的な柔らかい感じ"というイメージは元々ありましたが、最初はどこに落としどころを持っていくか漠然としていました。
喜:最初はこのような昆虫っぽいものもありましたね。
九:こういう生き物にしちゃうと、スケール感が出ないと思ったんで、こういうものは考えないでくれって話しましたね。

D

九:不良っぽいカラーリング、暴走族とかぐれた感じのパウ・アーマーです。これモヒカンなんですよ。
山:長ランを着た番長系ですね。
九:ファイヤーパターンになるものもあります。ヤンキータイプって書いてありますからね(笑)。パウ・アーマーって従順で弱いというイメージがあるから、あえてこうしてますね。

E

九:朝の5時に牛丼屋でステージ担当の企画と考えたボスですね。『R-TYPE』シリーズって、全ての機体に波動砲が備わっているんで、最後に壊したかったんですよね。このボスはよくできていると思います。
喜:中途半端にガラスでできてそうですしね。
九:フォースも最後は失うことになります。まさに「バイドをもってバイドを征す」ですね。

R-TYPE
FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE
CHAPTER
2
» R'S LIST
機体解説

◎使用可能な全機種リスト

隠し機体を含む、全101機のR戦闘機を紹介。各種データや出現条件のほか、使用上のアドバイスや開発エピソードなど、全機の情報を余すところなく掲載した。

ページの見方

① 機体番号/シリーズ名称
機体の通し番号と、シリーズ名。シリーズに含まれないオリジナルの機体もある。

② 仕様/形式番号

③ コードネーム

④ 機体開発完了条件
合計プレイ時間やパスワードなど、方法は様々。

⑤ プロフィール

⑥ 装備しているフォースの特性
3種類のレーザーや波動砲、フォースシュート時の軌道についてや、フォースの当たり判定を掲載。

⑦ 波動砲の種類
機体が装備している波動砲。変形タイプの機体は、上側が飛行機時、下側がロボット時のもの。

⑧ 装備可能なビット

⑨ 装備可能なミサイル

⑩ 装備しているスペシャルウェポン
全6種類。くわしくはP14を参照。

⑪ 機体について
3種類のレーザーの地形貫通するかどうかや軌道の特徴、フォースシュート時のフォースの行動、フォースの当たり判定、ウェーブキャノンの特徴を明記している。フォースシュートと波動砲のタイプは、P10と11の「VALIATION」に対応している。

⑫ 機体特徴
機体の個性を活かした戦い方や得意な場面、ステージを解説。

◎シリーズが完成すると……

ゲーム中の、機体博物館・「R's MUSEUM」を見ればわかるとおり、各機体は系統ごとに特徴が違い、進化は枝分かれしている。この枝を一番先まで完成させる、つまりシリーズが最後まで開発すると、最後の機体のそばに記念碑が立ちそれを教えてくれる。ただし、中にはどのシリーズにも含まれない、オリジナルの機体も存在する。

記念碑を見ると、シリーズ完成記念日のほか、開発に着手した日などがわかるようになっている。

機体番号 001 [R-9Aシリーズ]

◎汎用量産機

R-9A

CODE NAME:

"ARROW-HEAD"

[アロー・ヘッド]

Development Condition 機体開発条件 | ゲーム開始時から使用可能

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

Profile プロフィール 自己増殖機能を備えた粒子で構成された生命体・バイドとの戦闘用に開発された機体。フォースを装備したのはこの機体が最初である。

FORCE フォース[スタンダード・フォース]

レーザー

赤 対空レーザー

青 反射レーザー

黄 対地レーザー

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲

2ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に交差して進む、赤と青のレーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

●前方と斜め上下の計3方向に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

3種のレーザーは威力は低いがどれも使いやすいものなので、ステージ2までの序盤ではとくに効果を発揮する機体。ミサイルに追尾ミサイルを選んでおけば、ステージ2で大量に出現するキートや水棲キートにも対応できる。

出現するパワーアップアイテムを取るだけで序盤はクリア可能。

機体番号 002 [R-9Aシリーズ]

◎大気圏運用強化試作機

R-9A2

CODE NAME:
"DELTA"
【デルタ】

Development Condition 機体開発条件 | ステージ1.0をクリア

Profile プロフィール

大気圏での運用を考え、小型・軽量化を推進している。R-9Aと同タイプの波動砲を搭載し、試作機ながら多くの後継機に影響を与えた。

FORCE フォース【スタンダード・フォース】

レーザー

赤（対空レーザー）

青（反射レーザー）

黄（対地レーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

拡散波動砲試作型

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青のレーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●前方広範囲に、7発のエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

中ボスタイプに威力を発揮する拡散波動砲試作型はステージ1.0で有効。威力が不足しているため、5種類のステージ2では全て対空レーザーを、ステージ3.0では反射レーザーをメインに使って戦っていくといいだろう。

拡散波動砲試作型はヒット後再び攻撃できる。ボスタイプに有効。

機体番号 003 [R-9Aシリーズ]

◎標準武装強化型

R-9A3

CODE NAME:

"LADYLOVE"

【レディ・ラヴ】

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Development Condition 機体開発条件 | パスワード"41704170"を入力

Profile プロフィール

R-9AおよびR-9A2のデータをもとに、設計を初めから見直して開発された機体。この機体から、R-9AFなどのシリーズが派生している。

FORCE フォース【 スタンダード・フォース改 】

レーザー

赤（対空レーザー改）

青（反射レーザー改）

黄（対地レーザー改）

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲Ⅱ

3ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青の大型レーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に炎のような青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に炎のような黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方から上下にかけて扇状に、6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

対空レーザー改は前方から大量に出現する敵にとくに有効。前方から水棲キートが続々と登場するステージ2.4で大きな効果を発揮する。地形が入り組んだ場面では、対地レーザー改を使ってヨークコンに対処しよう。

この位置で、レーザーを対地レーザー改に変更するといい。

機体番号 004 [R-9Aシリーズ]

◎直系最終機

R-9A4

CODE NAME:

"WAVE MASTER"

【ウェーヴ・マスター】

Development Condition 機体開発条件 | R-9A3(機体NO.3)を60分使用

Profile プロフィール
貫通力を重視したスタンダード波動砲の最終バージョン・スタンダード波動砲Ⅲを装備。「波動砲を極めた者」の異名を持つ。

FORCE フォース[スタンダード・フォース改]

レーザー

赤 対空レーザー改

青 反射レーザー改

黄 対地レーザー改

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲Ⅲ

4ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に交差して進む、赤と青の大型レーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

●前方と斜め上下の計3方向に炎のような青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

●上下に炎のような黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方から上下にかけて扇状に、6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に青白い大型エネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

波動砲をMAXまでチャージするには、4ループも我慢する必要がある。その時間が用意できるのは、各ステージのボスとの戦いだけだ。戦闘前の待機時間のうちにチャージを完了させておき、ボスとの戦闘開始直後に発射しよう。

チャージのループ数が多い機体は、対ボス戦に適した機体といえる。

機体番号 005 [R-9Aシリーズ]

◎波動砲装備型フォース試作機

R-9AF

CODE NAME:

"MORNING GLORY"

【モーニング・グローリー】

Development Condition 機体開発条件 ステージ3.5をクリア／R-9A4(機体NO.4)が完成してからプレイ時間120分経過／TW-1(機体NO.54)が開発済

Profile プロフィール 工作用機体を転用して作られた機体。フォースにも波動砲発射機能が取り付けられ、機体と連動して同時に波動砲を撃つことができる。

FORCE フォース[スタンダード・フォース改]

レーザー

赤 対空レーザー改

青 反射レーザー改

黄 対地レーザー改

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

フォース波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青の大型レーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に炎のような青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に炎のような黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方から上下にかけて扇状に、6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。フォースとの分離中は、フォースからもエネルギー弾を放つ。

Recommend ～機体の特徴～

フォースを自機後方に位置させることで、後方へ回り込む敵にも波動砲で攻撃可能。そのためステージ1.0のギロニカ、ステージ3.0のジェミニに効果を発揮する機体。もちろん敵へフォースを当てた状態からも波動砲を発射可能。

フォースを敵に当てダメージを与え、さらに波動砲で攻撃する。

機体番号 006 [R-9Aシリーズ]

◎デコイユニット装備試作機

R-9AD

CODE NAME:

"ESCORT TIME"

[エスコート・タイム]

Development Condition 機体開発条件 | R-9AF(機体NO.5)が完成してからプレイ時間60分経過

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

Profile プロフィール
デコイと呼ばれるおとりを出現させる機能を搭載した機体。自機を模した2体のデコイが上下に出現し、敵から自機を守ってくれる。

FORCE フォース[スタンダード・フォース改]

レーザー

赤 対空レーザー改

青 反射レーザー改

黄 対地レーザー改

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

爆雷

WAVE CANNON 波動砲

デコイ波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青の大型レーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に炎のような青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に炎のような黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方から上下にかけて扇状に、6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……広範囲攻撃タイプ

●チャージ中は機体の上下にデコイが出現。波動砲発射でデコイとともに全3発のエネルギー弾を前方に発射。

Recommend ～機体の特徴～

出現させたデコイは、フォース防御と同様に破壊可能な敵の弾を消すことができる。そのため、上下から襲われることが多いステージ3.0でとくに有効な機体だ。前後の敵には対空レーザー改を使って対処していくといい。

このタイプの機体は、デコイを発生させたまま戦うといいだろう。

機体番号 007 [R-9Aシリーズ]

◎デコイユニット装備型改良機

R-9AD2

CODE NAME:

"PRINCEDOM"

【プリンスダム】

Development Condition 機体開発条件 | R-9AD(機体NO.6)を60分使用

Profile プロフィール

R-9ADに搭載されたデコイ出現機能を強化。合計で4体のデコイを自機の周辺に出現させることで、自機を守る能力がさらに堅固に。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[スタンダード・フォース改]

レーザー

赤 対空レーザー改

青 反射レーザー改

黄 対地レーザー改

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

デコイ波動砲Ⅱ

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青の大型レーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ

青 ●前方と斜め上下の計3方向に炎のような青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に炎のような黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方から上下にかけて扇状に、6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●チャージ中は機体の上下に計4体のデコイが出現。波動砲発射でデコイとともに全5発のエネルギー弾を前方に発射。

Recommend ～機体の特徴～

3ループMAX時は自機上下に4体のデコイが出現。4体出現すれば、ステージ1.0のギロニカやステージ3.0の巨大戦艦、ステージ4.0のキャタピガードといった、破壊可能な弾のみ発射する敵との戦いで効果絶大だ。

正面からの攻撃は、各種レーザーで対処していけばいい。

機体番号 008 [R-9Aシリーズ]

◎デコイユニット装備型最終機

R-9AD3

CODE NAME:

"KING'S MIND"

【キングス・マインド】

Development Condition 機体開発条件 | R-9AD2(機体NO.7)を120分使用

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Profile プロフィール

R-9AD2からさらにデコイ出現機能を強化。計6体出現するデコイは防御に優れているだけでなく、敵を攻撃する手段としても強力だ。

FORCE フォース[スタンダード・フォース改]

レーザー

赤 (対空レーザー改)

青 (反射レーザー改)

黄 (対地レーザー改)

WAVE CANNON 波動砲

デコイ波動砲Ⅲ

4ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青の大型レーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に炎のような青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に炎のような黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

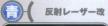
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方から上下にかけて扇状に、6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……広範囲攻撃タイプ

●チャージ中は機体の上下に計6体のデコイが出現。波動砲発射でデコイとともに全7発のエネルギー弾を前方に発射。

Recommend ～機体の特徴～

4ループMAX時は上下に3体ずつ、計6体のデコイを出現させる。この状態で特筆すべきは、波動砲の攻撃範囲が広いため、障害物に身を隠しての攻撃が可能なこと。ステージ5.0のファインモーション戦ではとくに有効な機体。

敵の攻撃が及ばない位置からデコイをのぞかせ、攻撃していく。

機体番号 009 [R-9Aシリーズ]

◎カスタム仕様機

R-9C

CODE NAME:

"WAR-HEAD"

【ウォー・ヘッド】

Development Condition
機体開発条件 | ステージ3.0をクリア

Profile
プロフィール

R-9A2から派生した機体。複数のビームを同時に発射する拡散波動砲の搭載など、火器強化に重点をおいて開発されていることが特徴。

FORCE
フォース[スタンダード・フォースC]

レーザー

赤 ショットガンレーザー

青 サーチレーザーL45

黄 対地レーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE
ミサイル

- 追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON
波動砲

拡散波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane
~機体について~

◎レーザー

赤 ●前方に砲弾型レーザーを発射。一定距離進むか敵または地形に当たると爆発し、周囲の敵にもダメージを与える。

青 ●前方に2本の青いレーザーを発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると45度進行方向を変える。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

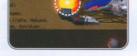
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●前方広範囲に、9発のエネルギー弾を発射。

Recommend
~機体の特徴~

敵をサーチすることが可能なサーチレーザーL45は、全てのステージ2に登場するサージやヌレイレフ、キートといった小さく連なって登場する敵に有効。射程の短いショットガンレーザーもステージ2で効果的な武装だ。

連なって出現するサージを、次々にレーザーが貫く。

機体番号 010 [R-9Aシリーズ]

◎低コスト量産機

R-9K

CODE NAME:

"SUNDAY STRIKE"

【サンデー・ストライク】

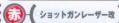
Development Condition 機体開発条件 | R-9C(機体NO.9)を15分使用

Profile プロフィール

R-9Cをベースに開発された機体。スピード調節時に尾翼が動くことが特徴で、ここからTX-TやDF-1などの可変機体が開発された。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

FORCE フォース【スタンダード・フォースK】

レーザー

赤（ショットガンレーザー改）

青（スプレッドレーザー）

黄（対地レーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

拡散波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に砲弾型レーザーを発射。一定距離進むか敵または地形に当たると爆発後弾を飛ばし、周囲の敵にもダメージを与える。

青 ●扇状に進む8発の青いレーザーを発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると45度進行方向を変える。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●前方広範囲に、9発のエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

破片が飛散するショットガンレーザーは、ジーラやリボーなどが上下左右から続々と敵が出現するステージ4.0で特に有効な武装だ。そのあとのドブケラドブス戦はスプレッドレーザーを使ってヒル弾に対処しよう。

ショットガンレーザーは画面外でも破裂するが、破片の数は少ない。

機体番号 011 [R-9Aシリーズ]

◎改良量産機

R-9S

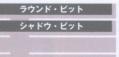
CODE NAME:

"STRIKE BOMBER"

【ストライク・ボマー】

Development Condition 機体開発条件 | R-9C(機体NO.9)を30分使用／ステージ?をクリア

Profile プロフィール

R-9Kと同じくR-9Cをベースとしながらも、地形を貫通するメガ波動砲を搭載。R-90やR-902といった優れた後継機を輩出している。

FORCE フォース［スタンダード・フォース］

レーザー

赤（対空レーザー）

青（反射レーザー）

黄（対地レーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

メガ波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に交差して進む、赤と青のレーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に青白い大型エネルギー弾を発射する。地形があっても貫通する能力を持つ。

Recommend ～機体の特徴～

小さな敵が数多く登場するステージ2の各ステージで威力を発揮する機体。対空レーザーと波動砲が広範囲を攻撃するタイプで、波動砲が2ループMAXなど、使いやすい装備が揃っている。誘爆ミサイルを装備しておけばさらに安心だ。

前方からの敵を攻撃するため、小型の敵の一掃に向いている。

機体番号 012 [—]

◎ハイパードライブシステム搭載機

R-9Ø

CODE NAME:

"RAGNAROK"

【ラグナロック】

Development Condition 機体開発条件 | R-9S(機体NO.11)を30分使用

Profile プロフィール
外観はR-9Sとほぼ同じだが、波動砲には手が加えられている。波動砲の連射を実現しているハイパー波動砲を搭載した唯一の機体だ。

FORCE フォース[シャドウ・フォース]

レーザー

赤 リバースレーザー

青 オールレンジレーザー

黄 ガイドレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

爆雷

WAVE CANNON 波動砲

ハイパー波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に4本のレーザーを発射。うち2本は途中で後方に方向転換する。

青 ●自機から2本、自機の動きをトレースするふたつのシャドウユニットからそれぞれ2本、計4本のレーザーを前方に発射。

黄 ●前方と上下に計4本のレーザーを発射。地形に当たるとフォースを装備した方向に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●フォースから前方へ、ふたつのシャドウユニットからそれぞれ1発ずつ弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●緑色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………防御タイプ

●自機の周囲に波動砲エネルギーを展開させる。エネルギーは周囲の敵にダメージを与えるほか、前方に発射することも可能。

Recommend ～機体の特徴～

ハイパー波動砲は1発1発の攻撃力は低いが、ボスが相手ならすべての弾をボスだけに集中できる。チャージ後の空白時間のみ注意しよう。このフォースのみ呼び戻しが早い「ラピッドリターン」機能が備わっている。

シャドウ・ビットは自機の移動により、任意に方向変更可能。

機体番号 013 [—]

◎最終波動砲搭載機

R-9Ø2

CODE NAME:

"RAGNAROK II"

【ラグナロックII】

Development Condition 機体開発条件 | R-9Ø(機体NO.12)を60分使用／ステージ6.2をクリア

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Profile プロフィール

「最終波動砲」の異名を持つギガ波動砲を搭載した機体。R-90の波動砲連射性能を一度の波動砲発射に集中し、威力を高めている。

FORCE フォース[サイクロン・フォース]

レーザー

赤 スルーレーザー

青 スプラッシュレーザー

黄 カプセルレーザー

WAVE CANNON 波動砲

ギガ波動砲

7ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

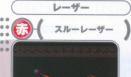
シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 貫通 ●くさび形をした赤い大型レーザーを前方に発射する。地形をも貫通する能力を持つ。

青 ●前方と上下、斜め上下の計5方向にレーザーを発射する。

黄 ●フォースがある位置に残像が出現し、そこからレーザーを発射。残像はふたつまで出現する。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●フォースが膨張し、周囲にエネルギー体が発生する。弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●青色の球体部分のみ。

◎波動砲……広範囲攻撃タイプ

●前方に青白い超大型エネルギー弾を発射する。地形があっても貫通する能力を持つ。

Recommend ～機体の特徴～

唯一、7ループMAXの波動砲を持つ機体。チャージMAXまでには45秒程度必要なので、主戦力として使うのではなく、普段は2ループ程度で使っていこう。このフォースのみ、呼び戻しを途中でキャンセルすることが可能。

普段はMAXまでチャージせず、2ループ程度で使っていこう。

機体番号 014 [R-9Aシリーズ]

◎特殊武装テスト機

R-9AX

CODE NAME:

"DELICATESSEN"

【デリカテッセン】

Development Condition 機体開発条件 | R-9A2(機体NO.2)が完成してからプレイ時間120分経過

Profile プロフィール

R-9A2から派生した、「調理済の食品」という意味の名を持つ機体。波動砲や自機を援護するビットのテストのために開発された。

FORCE フォース[スタンダード・フォースH式]

レーザー

赤 (対空レーザーH)

青 (サーチレーザーH)

黄 (バーティカルレーザーH)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲X

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ~機体について~

◎レーザー

赤 ●複数の六角形で構成されたレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に複数の六角形で構成されたレーザーを発射。どちらかひとつは敵を自動追尾し、地形にヒット後はフォースを装備した方向に進む。

黄 ●複数の六角形で構成されたレーザーを上下に発射する。

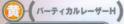
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●斜め上下左右に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………長時間タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。ヒット後もその敵を破壊していない場合は、残像エネルギーで追加攻撃。

Recommend ~機体の特徴~

幾何学模様のレーザーは攻撃範囲が広いため、敵の数が多い場面で威力を発揮する機体。サーチレーザーHなら、ゲインズなどの中ボスにも対応できる。波動砲はボスクラス専用。小さな敵には残像エネルギーが発生しないためだ。

フォースシュートは、ステージ1.0や2などの小さな敵に有効。

機体番号 015 [R-9Aシリーズ]

◎特殊武装テスト機2

R-9AX2

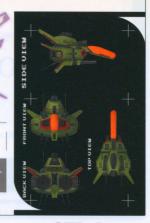
CODE NAME:

"DINNER BELL"

【ディナー・ベル】

Development Condition 機体開発条件 | R-9AX(機体NO.14)を15分使用

Profile プロフィール

R-9AXに装備された波動砲を改装した機体。敵に着弾すると分散し、ほかの敵を攻撃できるスタンダード波動砲XXが搭載されている。

FORCE フォース[スタンダード・フォースH式]

レーザー

赤 (対空レーザーH)

青 (サーチレーザーH)

黄 (バーティカルレーザーH)

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲XX

3ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●複数の六角形で構成されたレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に複数の六角形で構成されたレーザーを発射。どちらかひとつは敵を自動追尾し、地形にヒット後はフォースを装備した方向に進む。

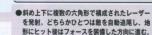
黄 ●複数の六角形で構成されたレーザーを上下に発射する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●斜め上下左右に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………長時間タイプ

●前方に青白い大型エネルギー弾を発射。ヒット後もその敵を破壊していない場合は、残像エネルギーで追加攻撃。

Recommend ～機体の特徴～

R-9Aシリーズ最後の機体。敵や地形に当たると残像エネルギーが周囲の敵を攻撃するスタンダード波動砲XXを装備している。この攻撃を活かすには、ボスクラスと小さな敵が同時に出現するステージ4.0で使うといい。

キャタピガードを攻撃しながら、周囲のアレンも攻撃できる。

機体番号 016 [―]

◎特殊ビット装備型

R-9Leo

CODE NAME:
"LEO"
【レオ】

Development Condition
機体開発条件 | R-9AX2(機体NO.15)を60分使用/ステージ6.0をクリア

Profile プロフィール

最大の特徴は、波動砲と同時に射出されるサイ・ビットの装備。波動エネルギーをまとったビットは、バイドめがけて飛んでいく。

FORCE
フォース[Leo・フォース]

レーザー

赤 (クロスレーザー)

青 (リフレクトレーザー)

黄 (サーチレーザーLRG)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

サイ・ビット

MISSILE
ミサイル

追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON
波動砲

スタンダード波動砲試作型

1ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤く細いレーザーを、前方に絶え間なく放つ。また一定間隔で紫色のクロスレーザーを発射する。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に加え、ビットからも斜め上下にレーザーを発射する。

黄 ●前方に緑色のレーザーを3本発射。レーザーは敵を捕足すると直角に進路変更する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。波動砲発射時は同時にビットも飛んでいく。

Recommend ～機体の特徴～

小さな敵が数多く登場する場面ではリフレクトレーザーを使い、様々な方向から敵が登場する場面ではサーチレーザーLRGを使おう。波動砲発射時は、同時に『R-TYPE LEO』でおなじみのサイ・ビット・シュートを行なう。

ポッドシュート時は、上下の守備能力が低下する点に注意。

機体番号 017 [—]

◎特殊ビット装備強化型

R-9Leo2

CODE NAME:
"LEO II"
【レオII】

Development Condition 機体開発条件 | R-9Leo(機体NO.16)を60分使用

Profile プロフィール

レーザー発射機能と波動砲発射時の敵追尾機能を備えたサイ・ビット改を搭載。OF-5とともに最強のビットを備えた機体と言われる。

FORCE フォース[Leo・フォース改]

レーザー

赤 クロスレーザー改

青 リフレクトレーザー改

黄 サーチレーザーLRG改

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

サイ・ビット改

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤く細いレーザーを、前方に絶え間なく放つ。また一定間隔で紫色のクロスレーザーを発射する。

青 ●前方と斜め上下の計3方向に加え、ビットからも斜め上下にレーザーを発射する。

黄 ●前方に緑色のレーザーを3本発射。レーザーは敵を捕捉すると直角に進路変更する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に青白い大型エネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

サイビット改の装備によって、どのレーザーを使っても各方向にレーザーを放てる機体。ステージ4.0、ステージ5.0などの前後から次々と敵が登場するシチュエーションでは、特にクロスレーザー改が有効。

ビットの方向を動かすことで、前後の敵に対応することが可能。

機体番号 018 [—]

◎火炎武装専用機

R-9Sk

CODE NAME:

"PRINCIPALITIES"

【プリンシパリティーズ】

Development Condition 機体開発条件 | R-9AX2(機体NO.15)が完成してからプレイ時間15分経過

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

Profile プロフィール

「スケルトン」の異名を持つ、炎を操る機体。波動砲だけでなく、フォースから発射されるレーザーも火炎兵器となっている。

FORCE フォース[ファイヤー・フォース]

レーザー

赤 チェーンファイヤ

青 ファイヤーボム

黄 ファイヤバリア

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

灼熱波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

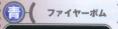
- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●螺旋状の炎型レーザーを前方に発射する。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に青い炎型レーザーを発射する。

黄 ●反時計回りに、機体の周囲に炎を発生させる。炎はボタンを押し続けることで維持が可能。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………設置タイプ

●前方に火炎を約3秒間、放射し続ける。

Recommend ～機体の特徴～

機体の周囲ほぼ全てを覆うファイヤバリアは、その炎で敵を攻撃したり、破壊可能な弾を消すことが可能。しかし途中で地形に炎が触れると切れてしまうため、地形の影響を受けやすい、ステージ6.0の攻略には向いていない。

敵に重なるように攻撃する。ただし近づきすぎないように注意。

機体番号 019 [—]

◎火炎武装強化改良機

R-9Sk2

CODE NAME:

"DOMINIONS"

【ドミニオンズ】

Development Condition 機体開発条件 | R-9Sk(機体NO.18)を30分使用

Profile プロフィール

火炎兵器に特化したR-9Skの改良型。波動砲はもちろんのこと、フォースから発射されるレーザーも火力が大幅にアップしている。

FORCE フォース[フレイム・フォース]

レーザー

赤 チェーンフレイム

青 フレイムスロワー

黄 フレイムウォール

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

灼熱波動砲II

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●螺旋状の炎型レーザーを前方に発射する。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に青い炎型レーザーを発射する。

黄 ●機体の周囲に炎を発生させる。炎はフォース前方装着時は上、後方装着時は下に弾を発射する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………設置タイプ

●前方に火炎を約4秒間、放射し続ける。

Recommend ～機体の特徴～

どの攻撃もR-9Skと似ているが、すべてにおいてパワーアップされている。フレイムウォールは機体を覆う範囲が広く、炎を維持しているだけでステージ2.0の前半などはクリアできる。しかし地形に影響される点は変わらない。

自機を守るような形態のフレイムウォールだが、敵弾は防げない。

機体番号 020 [R-9Wシリーズ]

◎誘導式波動砲試験機

R-9W

CODE NAME:

"WISE MAN"

【ワイズ・マン】

Development Condition 機体開発条件 | R-9Sk(機体NO.18)が完成してからプレイ時間15分経過

Profile プロフィール
R-9AX2から派生した機体で、波動砲の実験のために開発された。パイロットが軌道を操作できるナノマシン波動砲を搭載している。

FORCE フォース[スタンダード・フォースH式]

レーザー

赤 対空レーザーH

青 サーチレーザーH

黄 バーティカルレーザーH

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

誘爆ミサイル

爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

ナノマシン波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●複数の六角形で構成されたレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に複数の六角形で構成されたレーザーを発射。どちらかひとつは敵を自動追尾し、地形にヒット後はフォースを装備した方向に進む。

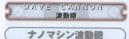
黄 ●複数の六角形で構成されたレーザーを上下に発射する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●斜め上下左右に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………全方位攻撃タイプ

●前方に黄色いエネルギー弾を発射。右スティックで進行方向を操作することができる。また、スティックを押し込むことで、スローにすることが可能。

Recommend ～機体の特徴～

右スティックで波動砲の軌道を操作できる、唯一にして最大の特徴を持つ機体。自機を左スティックで、波動砲を右スティックで操作できるよう、何度も練習しよう。波動砲と自機を同時に移動できるようになれば一人前だ。

波動砲操作中は新たな波動砲のチャージは不可能となっている。

機体番号 021 [R-9Wシリーズ]

◎分離式波動砲試験機

R-9WB

CODE NAME:

"HAPPY DAYS"

[ハッピー・デイス]

Development Condition 機体開発条件 | R-9W(機体NO.20)を5分使用

Profile プロフィール

R-9Wと同様に、波動砲の実験のために開発された機体。敵などの障害物に当たるたびにふたつに分かれる、分裂波動砲を搭載している。

FORCE フォース[スタンダード・フォースH式]

レーザー

赤 対空レーザーH

青 サーチレーザーH

黄 バーティカルレーザーH

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

WAVE CANNON 波動砲

分裂波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●複数の六角形で構成されたレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に複数の六角形で構成されたレーザーを発射。どちらかひとつは敵を自動追尾し、地形にヒット後はフォースを装備した方向に進む。

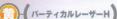
黄 ●複数の六角形で構成されたレーザーを上下に発射する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●斜め上下左右に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……広範囲攻撃タイプ

●前方に緑色のエネルギー弾を発射。敵か地形に当たるとふたつに分裂し前方に進む。

Recommend ～機体の特徴～

分裂波動砲は、ヒット後対象を破壊できなかった場合、分裂を繰り返して再攻撃する。その特質を活かし、E320戦艦用エンジンやジェミニなど、耐久力の高い敵が続々と登場するステージ3.0で使おう。

耐久力が低い敵に当たった場合には、分裂せずに貫通してしまう。

機体番号 022 [R-9Wシリーズ]

◎幻影波動砲試験機

R-9WF

CODE NAME:

"SWEET MEMORIES"

【スウィート・メモリーズ】

Development Condition 機体開発条件 | R-9WB(機体NO.21)を15分使用

Profile プロフィール

パイロットの脳波を衝撃エネルギーに変換し、放出する幻影波動砲を搭載。搭乗パイロットの精神ダメージを顧みない機体。

FORCE フォース[スタンダード・フォースH式]

レーザー

赤 対空レーザーH

青 サーチレーザーH

黄 バーティカルレーザーH

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

幻影波動砲

2ループMAX

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●複数の六角形で構成されたレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に複数の六角形で構成されたレーザーを発射。どちらかひとつは敵を自動追尾し、地形にヒット後はフォースを装備した方向に進む。

黄 ●複数の六角形で構成されたレーザーを上下に発射する。

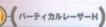
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●斜め上下左右に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………全方位攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。地形に着弾すると、画面に幻影が出現し、幻影内全ての敵を攻撃する。

Recommend ～機体の特徴～

地形に当たると分裂する幻影波動砲を持った機体。エネルギー弾部分だけでなく、幻影部分にも攻撃力があるので、地形に当てて幻影を発生させれば、ザコ敵を一掃することもできる。威力も高いので、ボスに対して使ってもいい。

耐久力が1の敵は貫通し、障害物に当たると幻影が発生する。

機体番号 023 [R-9Wシリーズ]

◎災害型波動砲試験機

R-9WZ

CODE NAME:

"DISASTER REPORT"

【ディザスター・レポート】

Development Condition
機体開発条件

R-9W(機体NO.20)が完成してからプレイ時間180分経過

Profile プロフィール

波動砲の実験のために開発されたR-9Wシリーズの最終機体。天災と言われる現象を人為的に発生させる災害型波動砲を搭載している。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

FORCE
フォース【スタンダード・フォースH式】

レーザー

赤 対空レーザーH

青 サーチレーザーH

黄 バーティカルレーザーH

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

- ラウンド・ビット
- シールド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE
ミサイル

- 追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON
波動砲

災害型波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

- ニュークリアカタストロフィー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●複数の六角形で構成されたレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●斜め上下に複数の六角形で構成されたレーザーを発射。どちらかひとつは敵を自動追尾し、地形にヒット後はフォースを装備した方向に進む。

黄 ●複数の六角形で構成されたレーザーを上下に発射する。

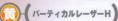
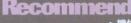
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●斜め上下左右に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に燃えさかる隕石を発射し、また画面中央に雷を落とす。隕石は下方に小さな火の玉を落とし、敵か地形に当たると、8つの小さな火の玉に分裂する。

Recommend ～機体の特徴～

R-9Wシリーズ最終型の機体。災害型波動砲は、地形に当たると分裂する点は分裂波動砲と変わらないが、分裂後は敵を追尾せず、自機方向の後方へと飛び散る。そのため前後に敵が出現するドブケラドブス戦で効果を発揮。

本体を攻撃しながらヒル弾にも対処。広範囲に隕石を飛ばす。

機体番号 024 [R-9Bシリーズ]

◎中長距離巡航ユニット装備型

R-9B

CODE NAME:

"STRIDER"

[ストライダー]

Development Condition
機体開発条件 | パスワード"50501060"を入力

Profile プロフィール
主に偵察用として、中・長距離の巡航に主眼をおかれて開発された機体。防護壁を発生させる武装など、機体の防御が重視されている。

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 ツインレーザー

青 着弾分散レーザー

黄 ディフェンスレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シールド・ビット
- ラウンド・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 対地ミサイル
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

バリア波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一定の距離反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………設置タイプ

●1ループで7個、2ループで12個のブロック片を前方に出現させる。

Recommend ～機体の特徴～

上下に敵がいれば垂直に方向を変え必ず当たるディフェンスレーザーは、E321式戦艦用エンジンやパルサーなど、ステージ3.0で登場する敵に威力を発揮。敵弾を防ぐバリア波動砲を併用すれば、さらに効果的といえる。

波動砲は前方からの敵にのみ対処可能。上方はビットで対応。

機体番号 025 [R-9Bシリーズ]

◎大気圏内行動半径拡大型

R-9B2

CODE NAME:
"STAYER"
【ステイヤー】

Development Condition 機体開発条件 | R-9B(機体NO.24)が完成してからプレイ時間15分経過

Profile プロフィール

R-9Bの各兵器をそのまま踏襲、搭載している機体だが、波動砲がパワーアップ。自機の前方に発生するブロック片の数が増加している。

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 ツインレーザー

青 着弾分散レーザー

黄 ディフェンスレーザー

WAVE CANNON 波動砲

バリア波動砲Ⅱ

3ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シールド・ビット
- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 対地ミサイル
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一定の距離反射する。

●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート…… ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲…………………… 設置タイプ

●1ループで7個、2ループで12個、3ループで18個のブロック片を前方に出現させる。

Recommend ～機体の特徴～

バリア波動砲は、敵の向かう方向を先読みして、その位置にブロックを配置するように使うといい。ただし、ブロック片は約2秒間で消滅してしまう。ステージ1.0のゲインズ戦などは、相手を誘い込むように使おう。

自機と敵の間にブロック片を発射。敵をその方向に移動させる。

機体番号 026 [R-9Bシリーズ]

◎中距離巡航ユニット装備武装強化型

R-9B3

CODE NAME:

"SLEIPNIR"

【スレイプニル】

Development Condition 機体開発条件 | R-9B2(機体NO.25)を30分使用／R-9DV(機体NO.32)が開発済

Profile プロフィール
中距離巡航用に開発された機体。波動砲はR-9B2と同じものだがフォースが改良され、レーザーの攻撃力が2倍程度に強化されている。

FORCE フォース【ディフェンシヴ・フォース改】

レーザー

赤 ツインレーザーW

青 着弾再分散レーザー

黄 ディフェンスレーザーW

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シールド・ビット
- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 対地ミサイル
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

WAVE CANNON 波動砲

バリア波動砲Ⅱ

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤と青の2本のレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………設置タイプ

●1ループで7個、2ループで12個、3ループで18個のブロック片を前方に出現させる。

Recommend ～機体の特徴～

R-9Bシリーズの最終型。ディフェンスレーザーWはこれまでより攻撃範囲が広くなっており、上下から登場する敵を一気に攻撃可能。ステージ1.0のストロバルトやステージ5.0のストロバルトボマー戦などに効果的だ。

自機を中央に位置させ、上下2方向にいる敵を同時に攻撃する。

機体番号 027 [R-9Dシリーズ]

◎長距離精密射撃用ユニット装備型

R-9D

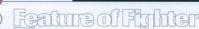
CODE NAME:

"SHOOTING STAR"

【シューティング・スター】

Development Condition
機体開発条件 | ゲーム開始時から使用可能

Profile
プロフィール

命中率と破壊力の向上を目的として開発された圧縮波動砲を搭載。R-9Aから派生した機体で、外観などにその面影を残している。

FORCE
フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 ツインレーザー

青 着弾分散レーザー

黄 ディフェンスレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

シャドウ・ビット

ラウンド・ビット

MISSILE
ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

ヒステリックドーン

WAVE CANNON
波動砲

圧縮波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane
～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

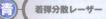
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……長時間タイプ

●前方に青白いレーザーを約4秒間発射。

Recommend
～機体の特徴～

自機と敵の横位置を揃えることで、ダメージを与え続けることができる圧縮波動砲。ザコは自機を上下に移動することで一掃でき、ボスは当て続けることで大ダメージを与えられる。2ループMAXと使いやすい点も優れている。

ザコの大群には波動砲だけでなく、誘爆ミサイルで対応しよう。

機体番号 028 [R-9Dシリーズ]

◎長距離精密射撃用ユニット強化型

R-9D2

CODE NAME:

"MORNING STAR"

【モーニング・スター】

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Development Condition 機体開発条件 | R-9D(機体NO.27)を15分使用

Profile プロフィール
波動砲の発射時間をR-9Dよりもアップさせた圧縮波動砲Ⅱがを搭載されている。機体後方に突き出た4本のバーニア(機体推進器)が特徴的。

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 (ツインレーザー)

青 (着弾分散レーザー)

黄 (ディフェンスレーザー)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- ラウンド・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

圧縮波動砲Ⅱ

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一定の距離反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……長時間タイプ

●前方に青白い大型レーザーを約4秒間発射。

Recommend ～機体の特徴～

圧縮波動砲よりもやや幅広になった圧縮波動砲Ⅱは、やはりザコともボス、どちらにも対応可能。特に効果を発揮するのはステージ5.0。基本的には2ループで使い、マッキャロン級などには3ループMAXで使っていく。

チャージ中はシャドウ・ビットの残像を使って敵を攻撃する。

機体番号 029 [R-9Dシリーズ]

◎ビーム長時間照射機能改良型

R-9DH

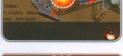
CODE NAME:

"GRACE NOTE"

【グレース・ノート】

Development Condition 機体開発条件 | ステージ2.2をクリア

Profile プロフィール
機体上方に取りつけられた大きな砲身が特徴。圧縮波動砲の威力がさらに増した、持続式圧縮波動砲を搭載するために開発された。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 ツインレーザー

青 着弾分散レーザー

黄 ディフェンスレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

持続式圧縮波動砲

2ループMAX

BIT ビット

シャドウ・ビット

ラウンド・ビット

MISSILE ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ヒステリックドーン

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一定の距離反射する。

●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……長時間タイプ

●青から緑に色が変わる大型レーザーを前方に約3秒間発射。

Recommend ～機体の特徴～

持続式圧縮波動砲は、通常の圧縮波動砲と違ってレーザーが太く一定の長さに伸びるため、広範囲に位置するザコにも対応可能。ステージ1.0のストロバルト、ステージ6.2のグリッドロックなどに効果的だ。

波動砲の上端と下端が、敵をかするように攻撃していこう。

機体番号 030 [R-9Dシリーズ]

◎ビーム照射時間延長型

R-9DH2

CODE NAME:

"HOT CONDUCTOR"

【ホット・コンダクター】

Development Condition 機体開発条件 | R-9DH(機体NO.29)を15分使用

Profile プロフィール 基本武器はR-9DHと変わらないが、波動砲がパワーアップ。発射時間の長さと破壊力を両立した持続式圧縮波動砲Ⅱを搭載している。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 ツインレーザー

青 着弾分散レーザー

黄 ディフェンスレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

シャドウ・ビット

ラウンド・ビット

MISSILE ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ヒステリックドーン

WAVE CANNON 波動砲

持続式圧縮波動砲Ⅱ

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一定の距離反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

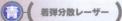
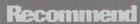
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

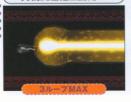
◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………長時間タイプ

●青から緑、黄に色が変わるレーザーを前方に約4秒間発射。

Recommend ～機体の特徴～

最大時には画面の約半分が攻撃範囲となる持続式圧縮波動砲Ⅱは、大量の敵が一気に登場する場面で効果を発揮する。ステージ2やステージ5.0など、ザコ敵が続々と出現する場面の前でチャージしておくこと。

敵が出現するまでの一瞬の空白時間に、波動砲をチャージする。

機体番号 031 [R-9Dシリーズ]

◎ビーム長時間照射機能搭載型最終機

R-9DH3

CODE NAME:
"CONCERTMASTER"
【コンサートマスター】

Development Condition 機体開発条件 | R-9DH2(機体NO.30)を30分使用

Profile プロフィール
波動砲の照射時間が、全機体の中で最も長い機体。その発射時間の長さと破壊力の持続を両立するため、機体は大型化している。

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース]

レーザー

赤 ツインレーザー

青 着弾分散レーザー

黄 ディフェンスレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- ラウンド・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

WAVE CANNON 波動砲

持続式圧縮波動砲Ⅲ

4ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に2本の赤いレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一定の距離反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………長時間タイプ

●青から緑、黄、赤と色が変わるレーザーを前方に約6秒間発射。

Recommend ～機体の特徴～

4ループまで余裕でチャージできる場面は少ないが、ステージ1.0のXelf-16やステージ3.0の本体波動コアなどには効果的に使っていける。ボスへと到達するまでは、ツインレーザーとディフェンスレーザーを使い分けて進もう。

敵の攻撃中にチャージ。反撃時に一気にエネルギーを放出する。

機体番号 032 【R-9Dシリーズ】

◎光学バルカン装備型

R-9DV

CODE NAME:

"TEARS SHOWER"

【ティアーズ・シャワー】

Development Condition 機体開発条件 | R-9DH(機体NO.29)が完成してからプレイ時間45分経過

Profile プロフィール 小型の弾を大量発射する光子バルカン弾を搭載した機体。自己増殖、修復機能を備えたバイドさえも、粉々に打ち砕く破壊力を持つ。

FORCE フォース【ディフェンシヴ・フォース改】

レーザー

赤 ツインレーザーW

青 着弾再分散レーザー

黄 ディフェンスレーザーW

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

WAVE CANNON 波動砲

光子バルカン弾

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に赤と青の2本のレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

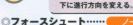
●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方にバルカン弾を大量に発射。

Recommend ～機体の特徴～

自機の前方のみを攻撃する光子バルカン弾は、攻撃できる範囲は狭いがどんな敵にも効果的。発射直後から各レーザーが発射できるので、波動砲と同時に着弾再分散レーザーを発射。波動砲を逃れてきた敵に対処しよう。

ステージ2のヨークが出現する場面などで、有効な攻撃だ。

機体番号 033 [R-9Dシリーズ]

◎光学バルカン装備強化型

R-9DV2

CODE NAME:

"NORTHERN LIGHTS"

【ノーザン・ライツ】

Development Condition 機体開発条件 | R-9DV(機体NO.32)を30分使用

Profile プロフィール　R-9DVの光子バルカン弾の発射弾数を、約2倍に引き伸ばしてあるが、巨大な敵に対して不利という欠点は改善できていない。

FORCE フォース【ディフェンシヴ・フォース改】

レーザー

赤 ツインレーザーW

青 着弾再分散レーザー

黄 ディフェンスレーザーW

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- ラウンド・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

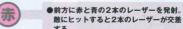
WAVE CANNON 波動砲

光子バルカン弾II

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤と青の2本のレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方にバルカン弾を大量に発射。

Recommend ～機体の特徴～

光子バルカン弾の持続時間が長くなっているだけで、基本的にはR-9DVと同じ性能を持つ機体。そのため効果的な場面も同様。ステージ2でのヨーク類が出現する状況などに、波動砲と着弾再分散レーザーで攻撃だ。

ヨークに波動砲を打ち込み、ヌレイエフにはレーザーで攻撃。

機体番号 034 [R-9Dシリーズ]

◎パイルバンカー装備型

R-9DP

CODE NAME:
"HAKUSAN"
【ハクサン】

Development Condition
機体開発条件 | R-9DV(機体NO.32)が完成してからプレイ時間120分経過

Profile プロフィール
パイルバンカーと呼ばれる超硬質の金属杭を搭載した機体。直接攻撃用の武器なので、敵に打ち込むには極端に接近する必要がある。

FORCE
フォース[ディフェンシヴ・フォース改]

レーザー

赤 ツインレーザーW

青 着弾再分散レーザー

黄 ディフェンスレーザーW

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

シャドウ・ビット
ラウンド・ビット

MISSILE
ミサイル

対地ミサイル
追尾ミサイル
爆雷
誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

ヒステリックドーン

WAVE CANNON
波動砲

パイルバンカー

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤と青の2本のレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

青 ●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

黄 ●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

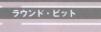
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……直接攻撃タイプ

●機体前方に超鋼金属製の杭を打ち出す。

Recommend ～機体の特徴～

パイルバンカーは攻撃力は高いが、とにかく射程距離が短い。そのため敵にギリギリまで近づいて使うことになるが、それを許してくれる敵は少ない。ステージ2.4のヨークコンなど、攻撃せず近づいてくる敵に打ち込もう。

前方装備のフォースで攻撃しながら、パイルバンカーを当てる。

機体番号 035 [R-9Dシリーズ]

◎帯電式パイルバンカーテスト機

R-9DP2

CODE NAME:

"ASANOGAWA"

【アサノガワ】

Development Condition 機体開発条件 | R-9DP(機体NO.34)を30分使用

Profile プロフィール ブロックシールドと呼ばれる巨大な盾を搭載した機体。R-9DPと同じ接近戦用兵器で、パイルバンカーの威力がアップしている。

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース改]

レーザー

赤 ツインレーザーW

青 着弾再分散レーザー

黄 ディフェンスレーザーW

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

パイルバンカー帯電式

3ループMAX

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- ラウンド・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に赤と青の2本のレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………直接攻撃タイプ

●機体前方に超鋼金属製の杭を打ち出す。

Recommend ～機体の特徴～

MAXまでチャージすることで、通常のパイルバンカーよりも射程が若干延長。しかし敵に接近しないと攻撃できないのは同様で、効果的に使える相手はステージ2.4のヨークコンやステージ4.0のキャタピガードなどに絞られる。

チャージが少ない場合には、攻撃力・射程ともに減少する。

機体番号 036 [R-9Dシリーズ]

◎パイルバンカー装備型最終機

R-9DP3

CODE NAME:

"KENROKUEN"

【ケンロクエン】

Development Condition 機体開発条件 | R-9DP2(機体NO.35)を30分使用／ステージ6.1をクリア

Profile プロフィール　破壊力、射程がアップしたパイルバンカー帯電式H型を搭載。その威力は最終波動砲の異名を持つギガ波動砲に匹敵する。

FORCE フォース[ディフェンシヴ・フォース改]

レーザー

赤 ツインレーザーW

青 着弾再分散レーザー

黄 ディフェンスレーザーW

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- ラウンド・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

WAVE CANNON 波動砲

パイルバンカー帯電式H型

4ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に赤と青の2本のレーザーを発射。敵にヒットすると2本のレーザーが交差する。

●前方斜め上下に青いレーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

●黄色いレーザーを前方に発射。レーザーは敵の上下に位置すると破裂し、上下に進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

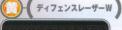
●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………直接攻撃タイプ

●機体前方に超鋼金属製の杭を打ち出す。

Recommend ～機体の特徴～

R-9Dシリーズ最終系で、装備されたパイルバンカーは、最も射程距離が長い。MAXチャージ時は、敵に密着しなくても攻撃が可能。ステージ1.0のXelf-16やステージ3.0の本体波動コアなら、十分使っていける。

4ループMAXなら、この距離からでもパイルバンカーが届く。

機体番号 037 [R-9Eシリーズ]

◎早期警戒システム装備型

R-9E

CODE NAME:

"MIDNIGHT EYE"

【ミッドナイト・アイ】

Development Condition 機体開発条件 | 総プレイ時間が5分に達する

Profile プロフィール
データ収集がおもな目的のため、武器はほぼ未搭載の巡回機。このR-9Eシリーズを使うと、「BYDO LABO」のデータ収集効率が上が

FORCE フォース[カメラ・フォース1]

レーザー

赤 スカウトレーザー・赤

青 スカウトレーザー・青

黄 スカウトレーザー・黄

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- カメラ・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

索敵波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●赤い円状のレーザーを前方に発射。射程距離は短く、レーザーは波紋のように広がる。

●青い円状のレーザーを斜め上下に発射。射程距離は短く、レーザーは波紋のように広がる。

●黄色い円状のレーザーを上下に発射。射程距離は短く、レーザーは波紋のように広がる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●選択しているレーザーの種類と同様の攻撃をフォースも行なう。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……サーチタイプ

●チャージ中は前方に照準を出現させ、範囲内の敵にターゲットを表示。波動砲発射後はターゲットが表示された敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

レーザー、波動砲ともに威力が低く射程が短いので、登場する敵の数が少ないステージで使おう。ほかのシリーズでは3度倒さなければ「バイド図鑑」にバイドが掲載されないが、R-9Eシリーズなら2度でOKだ。

射程の短さは、分離したフォースからのレーザーで補う。

機体番号 038 [R-9Eシリーズ]

◎早期警戒システム改良型

R-9E2

CODE NAME:
"OWL-LIGHT"
【アウル・ライト】

Development Condition
機体開発条件 | 総プレイ時間が45分に達する

Profile プロフィール
R-9Eのマイナーチェンジバージョン。改良されているのは波動砲で、スコープの形状が変更され、チャージ量がアップしている。

FORCE
フォース[カメラ・フォース2]

レーザー

赤 スカウトレーザーSP・赤

青 スカウトレーザーSP・青

黄 スカウトレーザーSP・黄

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON
波動砲

索敵波動砲EX

3ループMAX

BIT
ビット

カメラ・ビット
シャドウ・ビット

MISSILE
ミサイル

追尾ミサイル
爆雷

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤い円状のレーザーを前方に発射。レーザーは波紋のように広がったあと収縮する。

青 ●青い円状のレーザーを斜め上下に発射。レーザーは地形に当たると一定距離反射する。

黄 ●黄色い円状のレーザーを上下に発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●選択しているレーザーの種類と同様の攻撃をフォースも行なう。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………サーチタイプ

●チャージ中は前方に照準を出現させ、範囲内の敵にターゲットを表示。波動砲発射後はターゲットが表示された敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

R-9Eよりもレーザー、波動砲ともに射程が伸びているため、ステージ5.0など数多くの敵が襲ってくるステージでも対応可能。しかし威力が低いのは変わらないので、過信は禁物。索敵波動砲EXは、ギロニカ戦に最適だ。

前方に装備したフォースがギリギリ当たる距離で波動砲を発射。

機体番号 039 [R-9Eシリーズ]

◎レドーム耐久力強化型

R-9E3

CODE NAME:

"SWEET LUNA"

【スウィート・ルナ】

Development Condition 機体開発条件 | 総プレイ時間が120分に達する

Profile プロフィール

R-9E、R-9E2では機体上部に取りつけられていたレドーム部を機体と一体化。フォースのレーザー発射機構に強化が施されている。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[カメラ・フォース3]

レーザー

赤 スカウトレーザーHG・赤

青 スカウトレーザーHG・青

黄 スカウトレーザーHG・黄

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- カメラ・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

索敵波動砲EX

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤い円状のレーザーを前方に発射。レーザーは波紋のように広がったあと収縮する。

青 ●青い円状のレーザーを斜め上下に発射。レーザーは地形に当たると一定距離反射する。

黄 ●黄色い円状のレーザーを上下に発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

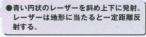
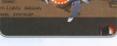
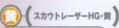
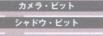
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●選択しているレーザーの種類と同様の攻撃をフォースも行なう。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……サーチタイプ

●チャージ中は前方に照準を出現させ、範囲内の敵にターゲットを表示。波動砲発射後はターゲットが表示された敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

各レーザーの射程は画面全域に伸びているため、特に苦手となるステージはない。R-9EやR-9E2では難しかったステージ2やステージ5.0などに投入し、バイド図鑑完成のための索敵活動を行なうといい。

スカウトレーザーHG・赤は、集束した状態が攻撃力アップ。

機体番号 040 [R-9Eシリーズ]

◎球形レドーム装備型

R-9ER

CODE NAME:

"POWERED SILENCE"

【パワード・サイレンス】

Development Condition 機体開発条件 | 総プレイ時間が360分に達する

Profile プロフィール

R-9Eでは平坦だったレドーム部を球形にした機体。敵を感知して追尾する捕捉追尾波動砲を搭載しているが、その機能は未完成である。

FORCE フォース[球形レドーム・フォース]

レーザー

赤 ルビー光線

青 サファイア光線

黄 トパーズ光線

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

捕捉追尾波動砲

2ループMAX

BIT ビット

- カメラ・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●赤く細いレーザーを、前方に絶え間なく放つ。

●青く細いレーザーを、斜め上下に絶え間なく放つ。

●黄色く細いレーザーを、上下に絶え間なく放つ。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体とそれを包むドーム部分。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●チャージ中は前方にワイパーを出現させ、捕らえた敵にターゲットを表示。波動砲発射後はターゲットが表示された敵に計5発の弾を当てる。

Recommend ～機体の特徴～

全レーザーともに、敵が多少移動しても自動的に角度を調節するサーチ機能を持っている。ただし油断は禁物。一度に多くの敵が襲ってきた場合は、攻撃が一部の敵に集中してしまい、ほかの敵の接近を許してしまうことも。

サファイア光線やトパーズ光線なら、2方向の敵を自動捕捉。

機体番号 041 [R-9Eシリーズ]

◎球形レドーム装備武装強化型

R-9ER2

CODE NAME:

"UNCHAINED SILENCE"

【アンチェインド・サイレンス】

Development Condition 機体開発条件 | 総プレイ時間が540分に達する

Profile プロフィール
データの解析能力や転送速度が向上しており、さらにほかの機体と情報をやり取りするデータリンクシステムが強化されている。

FORCE フォース[球形レドーム・フォース改]

レーザー

赤 ルビー光線改良型

青 サファイア光線改良型

黄 トパーズ光線改良型

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- カメラ・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

WAVE CANNON 波動砲

捕捉追尾波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●赤く細いレーザーを2本、前方に絶え間なく放つ。

●青く細いレーザーを2本ずつ、斜め上下に絶え間なく放つ。

●黄色く細いレーザーを2本ずつ、上下に絶え間なく放つ。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……サーチタイプ

●チャージ中は前方にワイパーを出現させ、捕らえた敵にターゲットを表示。波動砲発射後はターゲットが表示された敵に計5発の弾を当てる。

Recommend ～機体の特徴～

R-9Eシリーズの最終系。各レーザーの本数がR-9ERより倍増したことにより、どんな敵にも対応可能。他の機体では索敵活動が難しかったステージ6.0や6.1などの終盤ステージに投入し、バイド図鑑を完成させよう。

捕足追尾波動砲で敵を攻撃しながら、データを集めていく。

機体番号 042 [—]

◎アーム型制御ユニットテスト機

R-9F

CODE NAME:

"ANDROMALIUS"

【アンドロマリウス】

Development Condition 機体開発条件 | ゲーム開始時から使用可能

Profile プロフィール
フォースの周りを覆う、コントロールロッドの研究開発に用いられた機体。研究を重ねた結果、新たなフォースが続々と誕生した。

FORCE フォース[ロッドレス・フォース]

レーザー

赤（フラクタルレーザー）

青（サンダーレーザー）

黄（触手レーザー試作タイプ）

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

衝撃波動砲

2ループMAX

BIT ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

誘爆ミサイル

追尾ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●斜め45度に進路を変更する赤いレーザーを前方に発射する。

青 ●青いレーザーを上方に発射。画面端か地形に当たると3つに分離し落ちてくる。

黄 ●触手のような黄色いレーザーを前方に伸ばす。レーザーは自機の進行進路と逆の方向を向く。

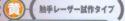
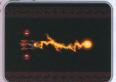
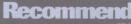
◎フォースシュート……移動タイプ

●同方向に3発弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……設置タイプ

●機体の直前に巨大な衝撃波を発生させ、範囲内の敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

広範囲を攻撃できる衝撃波動砲だが、威力が低くボス戦での使用には向いていない。触手レーザー試作タイプは、敵に接近せずに当て続けることができるため中ボスに有効。ステージ1.0のギロニカ戦などで威力を発揮する。

フォースで敵弾を防ぎながら、ギロニカを攻撃していく。

機体番号 043 [—]

◎特殊フォーステスト機

RX-10

CODE NAME:

"ALBATROSS"

【アルバトロス】

Development Condition 機体開発条件 | 総プレイ時間が90分に達する

Profile プロフィール

軍が航空機メーカーと共同で開発した機体。開発された特殊フォースが、実戦に耐えられるかをテストするために配備された。

FORCE フォース[テンタクル・フォース]

レーザー

赤 スティング・RAY

青 ハウンド・RAY

黄 スネイル・RAY

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 誘爆ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

WAVE CANNON 波動砲

衝撃波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●青いレーザーを前方に発射。フォースのコントロールロッドが展開する幅によってレーザーの太さも変わる。

●フォースの上端と下端から青いレーザーを斜め上下に発射。一度敵に当たったあとは、倒すまで捕捉し続ける。

●フォースの上端と下端から触手のような黄色いレーザーを伸ばす。レーザーは自機の進路と逆の方向に動く。

◎フォースシュート…… 移動タイプ

●同方向に4発弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分と触手全体。

◎波動砲…………………… 設置タイプ

●機体の直前に巨大な衝撃波を発生させ、範囲内の敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

自機を前後に移動させることで、触手の広がりを調節可能。広げれば広範囲を攻撃し、閉じれば一点を集中して攻撃できる。特にスティング・RAYはステージ5.0で有効。フォトンドーニなどの数によって、使い分けができる。

2体で登場した場合には広げ、1体の場合には閉じて攻撃する。

機体番号 044 [R-11シリーズ]

◎辺境警備隊仕様機

R-11A

CODE NAME:

"FUTURE WORLD"

【フューチャー・ワールド】

Development Condition
機体開発条件 | RX-10(機体NO.43)を30分使用

Profile
プロフィール

居住区域での活動を念頭に、コンパクトで小回りの効く機体に仕上げられた。開発コストの安さと信頼性の高さが好評価を得ている。

FORCE
フォース[ギャロップ・フォース]

レーザー

赤 レーザービーム

青 レーザーワイパー

黄 レーザーチェイサー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

ラウンド・ビット
シャドウ・ビット

MISSILE
ミサイル

対地ミサイル
誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

ネガティブコリドー

WAVE CANNON
波動砲

圧縮炸裂波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane
～機体について～

◎レーザー

赤 ●ビットとともに細いレーザーを前方に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げるとレーザーが太くなる。

青 ●青く細いレーザーを斜め上下に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げると、2本のレーザーの間隔が狭くなる。

黄 ●レーザーを上下に放つ。地形に当たるとフォースを装着している方向へ地形に沿って進む。自機のスピードを上げると進行方向が斜め上下に変わる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方に3発弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●斜め上下と前方に青白い球体を発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。障害物に当たると爆発し、その周囲の敵にもダメージを与える。

Recommend
～機体の特徴～

圧縮炸裂波動砲は敵を攻撃するだけでなく、発生する衝撃波によって敵弾を打ち消す能力も持っている。この機能は、ステージ2のネスグ・オ・シームやステージ3.0の本体波動コアといった大量の弾をまき散らすボス戦で有効だ。

球体を敵のコアに当て、衝撃波でさらにダメージを与える。

機体番号 045 [R-11シリーズ]

◎パトロールスピナー

R-11B

CODE NAME:

"PEACE MAKER"

【ピース・メーカー】

Development Condition 機体開発条件 | R-11A(機体NO.44)を30分使用

Profile プロフィール

R-11Aと同様に都市部での戦闘を考慮し、小型かつ小回りの効く機体。周辺の被害を抑えるため、火力を一点に集中させる仕様を持つ。

FORCE フォース[ギャロップ・フォース]

レーザー

赤 (レーザービーム)

青 (レーザーワイパー)

黄 (レーザーチェイサー)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 光子ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

ロックオン波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ~機体について~

◎レーザー

赤 ●ビットとともに細いレーザーを前方に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げるとレーザーが太くなる。

青 ●青く細いレーザーを斜め上下に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げると、2本のレーザーの間隔が狭くなる。

黄 ●レーザーを上下に放つ。地形に当たるとフォースを装着している方向へ地形に沿って進む。自機のスピードを上げると進行方向が斜め上下に変わる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方に3発弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●前方と斜め上下に青白い球体を発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

Recommend ~機体の特徴~

敵を自動捕捉するロックオン波動砲だが、3方向に分散しているため威力は弱まっている。そこで、多方向から敵が出現するステージ2の各ステージやステージ4.0などで使えば効果を発揮できる。

波動砲発射直後からレーザーで攻撃。これで死角にも対処可能。

機体番号 046 [R-11シリーズ]

◎旋回性能強化型

R-11S

CODE NAME:

"TROPICAL ANGEL"

【トロピカル・エンジェル】

Development Condition 機体開発条件 | R-11B(機体NO.45)が完成してからプレイ時間60分経過

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Profile プロフィール R-11シリーズの旋回能力を高めるため、機体頭部に回転式の補助ブースターを搭載。横Gが激しい機体となっている。

FORCE フォース[ギャロップ・フォース改]

レーザー

赤 レーザービームS

青 レーザーワイパーS

黄 レーザーチェイサーS

WAVE CANNON 波動砲

ロックオン波動砲II

3ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 光子ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●ビットとともに細いレーザーを前方に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げるとレーザーが太くなる。

青 ●青く細いレーザーを斜め上下に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げると、2本のレーザーの間隔が狭くなる。

黄 ●レーザーを上下に放つ。地形に当たるとフォースを装着している方向へ地形に沿って進む。自機のスピードを上げると進行方向が斜め上下に変わる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方に3発弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●斜め上下それぞれ4方向づつ計4方向に青白い球体を発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

Recommend ～機体の特徴～

レーザーチェイサーSは斜め方向を攻撃するため、上下方向を攻撃する手段がない。その点はシャドウ・ビットの残像だけでなく、敵を自動追尾する光子ミサイルを使って対処しよう。これでステージ3.0のパルサーなども攻撃できる。

ビットとミサイル、そして波動砲で、上下からの敵に対応する。

機体番号 047 [R-11シリーズ]

◎都市警戒仕様機最終型

R-11S2

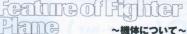
CODE NAME:

"NO CHASER"

【ノー・チェイサー】

Development Condition 機体開発条件 | R-11S(機体NO.46)を60分使用

Profile プロフィール

コックピットの横Gを緩和する機構を搭載し、補助ブースターの使用を解禁。他機種の追随を許さない旋回性能を誇る機体となった。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[ギャロップ・フォース改]

レーザー

赤 レーザービームS

青 レーザーワイパーS

黄 レーザーチェイサーS

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 対地ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 光子ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

WAVE CANNON 波動砲

ロックオン波動砲Ⅲ

4ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●ビットとともに細いレーザーを前方に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げるとレーザーが太くなる。

青 ●青く細いレーザーを斜め上下に絶え間なく放つ。自機のスピードを上げると、2本のレーザーの間隔が狭くなる。

黄 ●レーザーを上下に放つ。地形に当たるとフォースを装着している方向へ地形に沿って進む。自機のスピードを上げると進行方向が斜め上下に変わる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方に3発弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………サーチタイプ

●正面と斜め上下それぞれ2方向ずつ計5方向に青白い球体を発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

Recommend ～機体の特徴～

R-11シリーズの最終型。レーザービームSとレーザーワイパーSは、前後から出現する敵に最適なので、ステージ1.0やステージ3.0の攻略に向いている。惑星破壊波動砲には、ビットのレーザーも当てていこう。

惑星破壊波動砲と同時に、グラントも一気に破壊可能となる。

機体番号 048 [—]

◎可変機構テスト機

TX-T

CODE NAME:
"ECLIPSE"
【エクリプス】

Development Condition 機体開発条件 | RX-10(機体NO.43)が完成してからプレイ時間20分経過

Profile プロフィール
Rシリーズ全機が持つ、スピードチェンジ機能の研究機体。試験的に、速度によって機体の形状を変化させる機構が搭載されている。

FORCE フォース[テンタクル・フォース]

レーザー

赤 スティング・RAY

青 ハウンド・RAY

黄 スネイル・RAY

WAVE CANNON 波動砲

衝撃波動砲Ⅱ

3ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●青いレーザーを前方に発射。フォースのコントロールロッドが展開する幅によってレーザーの太さも変わる。

青 ●フォースの上端と下端から青いレーザーを斜め上下に発射。一度敵に当たったあとは、倒すまで捕捉し続ける。

黄 ●フォースの上端と下端から触手のような黄色いレーザーを伸ばす。レーザーは自機の進路と逆の方向に動く。

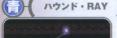
◎フォースシュート……移動タイプ

●同方向に4発弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分と触手全体。

◎波動砲……設置タイプ

●機体の直前に巨大な衝撃波を発生させ、範囲内の敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

威力が分散してしまう衝撃波動砲Ⅱが効果的な場面は少ないが、各レーザーは威力が高く、使用場面を選ばない。特に有効なのはステージ4.0。スティング・RAYだけで、ほぼ全ての敵に対応できる。

ボスとなるドブケラドプス戦でも、スティング・RAYが有効だ。

機体番号 049 [OFシリーズ]

◎軌道戦闘機

OF-1

CODE NAME:

"DAEDALUS"

【ダイダロス】

Development Condition 機体開発条件　TX-T(機体NO.48)を90分使用

Profile プロフィール　スピード変更時に機体を変形する機能を持ち、その際に放出される炎で攻撃が可能。OFシリーズ専用のフォースを搭載している。

FORCE フォース[OF・フォース]

レーザー

赤 ドリルレーザー

青 Vバルカン

黄 サイドレーザー

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲試作型

1ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

レッド・ポッド

ブルー・ポッド

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤いらせん状のレーザーを2本発射する。

青 ●赤い隕石のような球体を斜め上下に発射する。

黄 ●青いエネルギー弾を上下に発射する。

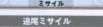
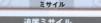
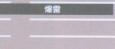
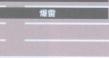
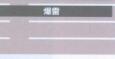
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射。フォースシュート直後は上下のポッドも同時に発射される。

◎フォースの当たり判定

●先端と中央の赤い部分を結んだ四角の範囲。

◎波動砲……………前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。波動砲発射時は同時にビットも飛んでいく。

Recommend ～機体の特徴～

『イメージファイト』で登場した機体。ポッドは攻撃にたけたビットで、ブルー・ポッドは前方を、レッド・ポッドは任意に攻撃方向を変更可能。敵の出現が前方からか、多方向からかによって2種類を使い分けよう。

ポッドを飛ばして攻撃することを、ポッドシュートと呼ぶ。

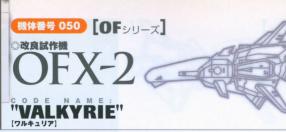
機体番号 050 [OFシリーズ]

◎改良試作機

OFX-2

CODE NAME:

"VALKYRIE"

[ワルキュリア]

Development Condition
機体開発条件 | OF-1(機体NO.49)を15分使用

Profile プロフィール
OF-1を元に開発されたテスト機。武器はほぼ同じだが、鋭角な外観が特徴だったOF-1に対し、流線形を基調とした姿となっている。

FORCE フォース[OF・フォースII]

レーザー

赤 リングレーザー

青 反射ボール

黄 サーチレーザーLRG

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ブルー・ポッド

レッド・ポッド

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エクリプスメモリー

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ~機体について~

◎レーザー

赤 ●前方と斜め上下に緑色をしたリング状のレーザーを発射する。

青 ●黄色く光る球体を斜め上下に発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

黄 ●前方に青いレーザーを発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると45度進行方向を変える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射。フォースシュート直後は上下のビットも同時に発射される。

◎フォースの当たり判定

●フォース前方にあるレーザー射出口付近。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ~機体の特徴~

『イメージファイト』機体のひとつで、当然ポッドシュートも可能。ボスなら波動砲とポッドシュートをくり返すことで大ダメージを与えられる。とくにステージ1.0のXelf-16、ステージ5.0のファインモーションには有効だ。

波動砲チャージ中にポッドシュート。間をあけずに攻撃する。

051

機体番号 051 [OFシリーズ]

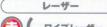
◎強化型軌道戦闘機

OF-3

CODE NAME:
"GARUDA"
【ガルーダ】

Development Condition
機体開発条件 | OFX-2(機体NO.50)を30分使用

Profile プロフィール

OF-1の機体を改良し、小型化と軽量化を実現した機体。動力を生み出す核融合炉をコンパクトに設計したため、小型化が可能となった。

FORCE フォース[OF・フォースⅢ]

レーザー

赤 ワイプレーザー

青 プラズマフレイム

黄 マルチバリア

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲

2ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

レッド・ポッド

ブルー・ポッド

MISSILE ミサイル

追尾ミサイル

爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に青いレーザーを2本発射する。

青 ●青いガス状のプラズマをふたつ発生させる。プラズマは、自機の前方移動時は上下に、後方移動時は前方を向く。

黄 ●自機の斜め上下に敵弾を消すことができる小さな青いリングを発生させる。リングはボタンを離すことで発射することができる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●フォース前方にあるレーザー射出口付近。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

『イメージファイト』機体のひとつ。ポッドシュートを使うと上下ががら空きになるが、これはマルチバリアで補うといい。他の機体と同様に攻撃的に戦いたいプレイヤーはワイプレーザーを選ぼう。

マルチバリアを選べば、ポッドシュートを中心に戦える。

機体番号 052 [OFシリーズ]

◎再改良試作機

OFX-4

CODE NAME:

"SONGOKU"

【ソンゴクウ】

Development Condition 機体開発条件 | OF-3(機体NO.51)を60分使用

Profile プロフィール

新しいビットの開発を目的としてテスト用に開発された。フォースの切り離しと同時に、ビットも前方に向かって放つことができる。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

FORCE フォース[OF・フォースⅣ]

レーザー

赤 グラビティーボム

フォースシュート

フォースの当たり判定

青 サーチミサイル

黄 グランドミサイル

BIT ビット

- イエロー・ポッド
- レッド・ポッド

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●小さな青いエネルギーの塊を前方に発射。敵もしくは地形に当たると爆発し、周囲の敵にダメージを与える。

青 ●ミサイルを前方に発射。ミサイルは敵を自動追尾する能力を持つ。

黄 ●上下にミサイルを発射する。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●フォース前方にあるレーザー射出口付近。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

『イメージファイト』機体のひとつ。標準装備のイエロー・ポッドは、連射はできないが他のポッドより攻撃力が向上している。そこで、ステージ4.0のキャタピガードなど、大型で動きの鈍い敵にはイエロー・ポッドを使って倒そう。

イエロー・ポッドはレーザー並の破壊力を誇る。早めに装備だ。

機体番号 053 [OFシリーズ]

◎軌道戦闘機最終型

OF-5

CODE NAME:
"KAGUYA"
[カグヤ]

Development Condition 機体開発条件 | OFX-4(機体NO.52)を60分使用

Profile プロフィール

OFシリーズの最終型で、最強の攻撃性能を持つビットとされる「グリーン・ポッド」を搭載可能。高コストのため生産数はわずかである。

FORCE フォース[OF・フォースV]

レーザー

赤 スピードキャノン

青 7WAYバルカン

黄 バリア

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- グリーン・ポッド
- レッド・ポッド
- ブルー・ポッド
- イエロー・ポッド

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

スタンダード波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エクリプスメモリー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤いエネルギーの塊をふたつ発射する。自機のスピードを上げると弾の威力は下がるが、連射速度が上がる。

青 ●扇状に広がる青いレーザーを発射する。自機のスピードを上げると弾を放つ方向がせばまる。

黄 ●自機の前方に敵弾を消すことができる青いリングをふたつ発生させる。リングは自機のスピードを上げると小さくなる。

◎フォースシュート…… ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●フォース前方にあるレーザー射出口付近。

◎波動砲…………………… 前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

『イメージファイト』機体のひとつで、OFシリーズ最終型。一度に4方向へ弾を発射できるグリーン・ポッドは、機体を移動するたびに発射角度が調整できるので、周囲を敵に囲まれるステージ5.0や6.0でとくに有効。

フォースをつけ替えなくても、ポッドで全方向をカバー。

機体番号 054 [TWシリーズ]

◎自走コンテナ

TW-1

CODE NAME:

"DUCKBILL"

【ダックビル】

Development Condition 機体開発条件 | TX-T(機体NO.48)が完成してからプレイ時間15分経過

Profile プロフィール 軍施設内で物資の積み込み作業を行なうために開発された機体で、作業を円滑にするべく2本の足が自走用に取りつけられている。

FORCE フォース[キューブ・フォース]

レーザー

赤 ダブルフラクタルレーザー

青 スラントフラクタルレーザー

黄 ヴァーティカルフラクタルレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

バイディックダンス

WAVE CANNON 波動砲

カーニバル波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に、交差する赤と青のレーザーを発射する。

青 ●斜め上下に青いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

黄 貫通 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

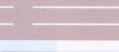
◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……広範囲攻撃タイプ

●前方に赤いエネルギー弾を発射。一定距離進むと爆発し、拡散する小さなエネルギーで周囲の敵を攻撃する。

Recommend ～機体の特徴～

地形に沿って進む攻撃が多いため、上下を地形で囲まれた洞窟のような場所を得意とする機体。ステージ6.0のように狭い場所では、レーザーを青か黄に変更して戦おう。地形に接していない敵は、誘導ミサイルに任せよう。

青レーザーと黄レーザーには、射出角度以外の差はない。

機体番号 055 [TWシリーズ]

◎武装タンクタイプ

TW-2

CODE NAME:
"KIWI BERRY"
【キウイ・ベリィ】

Development Condition 機体開発条件 | TW-1(機体NO.54)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール
Rシリーズの中で唯一、タンク系兵器を搭載した機体。「陸上を走行する」という開発思想をもとに、陸戦用の機体として設計された。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[ドリル・フォース]

レーザー

赤 ドリルドリルレーザー

青 竜巻レーザー

黄 対地火炎弾

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

シールド・ビット

MISSILE ミサイル

対地ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

追尾ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

バイディックダンス

WAVE CANNON 波動砲

大砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●ドリルのように回転する黄色いレーザーを前方に発射。また、ビットからもショットを放つ。

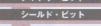
青 ●竜巻を前方に発射する。

黄 ●斜め下に向かって炎を発射。炎は地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……喰い付きタイプ

●弾は発射しない。フォースが一度敵に触れると、倒すまで離れずにダメージを与え続ける。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………特定軌道タイプ

●機体上部にあるキャノン砲から、放物線を描くように黄色い弾を発射する。

Recommend ～機体の特徴～

TWシリーズ最終型。フォースシュートは敵にヒット後はダメージを与え続けるので、ボスなどの耐久力に高い敵には効果絶大。ドース値もどんどん溜まるので、スペシャルウェポンを使ってプレイすること。

ダメージとともにドース値も増やせる。一挙両得の戦法だ。

機体番号 056 [TPシリーズ]

◎索敵能力強化型2足歩行機

TP-1

CODE NAME:

"SCOPE DUCK"

【スコープ・ダック】

Development Condition 機体開発条件 | TW-1(機体NO.54)を15分使用

Profile プロフィール
TW-1をベースに用い、敵の探知能力を強化させた機体。武装に関してはTW-1と大差ないが、情報収集能力をアップさせた優秀な一機だ。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース【キューブ・フォース】

レーザー

赤 ダブルフラクタルレーザー

青 スラントフラクタルレーザー

黄 ヴァーティカルフラクタルレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット
- シャドウ・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル
- 追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

カーニバル波動砲Ⅱ

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン
- バイディックダンス

~機体について~

◎レーザー

赤 ●前方に、交差する赤と青のレーザーを発射する。

青 ●斜め上下に青いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

黄 貫通 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●前方に赤いエネルギー弾を発射。一定距離進むと爆発し、拡散する小さなエネルギーで周囲の敵を攻撃する。

Recommend
~機体の特徴~

戦車のようなTWシリーズと、パウ・アーマーの中間に位置する機体。花火のように爆発が広がるカーニバル波動砲Ⅱは、ステージ4.0のボス、ドブケラドプス戦ではヒル弾を巻き込んでダメージを与えることが可能。

ドブケラドプスには大ダメージを与え、同時に肉塊が消滅する。

機体番号 057 [TPシリーズ]

◎小型移動コンテナ

TP-2

CODE NAME:

"POW ARMOR"

【パウ・アーマー】

Development Condition
機体開発条件 | TP-1(機体NO.56)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール 運搬用の小型移動コンテナとして開発された。頑丈で小回りが効き扱いやすいため、前線へ物資を届ける輸送機として活躍している。

FORCE フォース【ニードル・フォース】

レーザー

赤（波形レーザー）

青（3WAY反射レーザー）

黄（バウンドレーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル改
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

バイド砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- バイディックダンス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●レーザーを前方に発射。レーザーは赤と青に色を変えながら波のように形を変えて進む。

青 ●斜め上に3発、斜め下に3発、計6発レーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

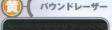
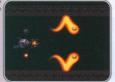
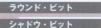
黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へバウンドしながら進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●フォースが回転し、360度に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●前方と斜め上下2方向、計5方向にバイド体を発射する。パワーの蓄積量により、バイド体の形状が変化する。

Recommend ～機体の特徴～

地形で跳ね返る軌道を持つレーザーが豊富に用意されているので、入り組んだ地形で構成されたステージ6.0で威力を発揮できる。誘導性能が高い追尾ミサイル改を装備すれば、前方からの攻撃にも素早く対処できる。

地形に挟まれた狭い場所では、3WAY反射レーザーが効果的だ。

機体番号 058 [TPシリーズ]

◎武装強化型

TP-2H

CODE NAME:

"POW ARMOR II"

【パウ・アーマー改】

Development Condition 機体開発条件 | TP-2(機体NO.57)を30分使用

Profile プロフィール

TP-2の機体をベースに、フォースの性能をアップさせた機体。運搬用の機体では武装の強化に限界があり、数機で生産中止となった。

FORCE フォース【ニードル・フォース改】

レーザー

赤 超波形レーザー

青 レインボーレーザー

黄 イレギュラーレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル改
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

バイド砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- バイディックダンス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●レーザーを前方に発射。レーザーは赤と青に色を変えながら波のように形を変え進む。

青 ●斜め上下にレーザーを発射。レーザーは地形に当たると7つに分裂後反射する。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へバウンドしながら進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●フォースが回転し、360度に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……広範囲攻撃タイプ

●前方と斜め上下2方向、計5方向にバイド体を発射する。パワーの蓄積量により、バイド体の形状が変化する。

Recommend ～機体の特徴～

バイド砲は1度のループでも威力が高く、攻撃範囲も広い。超波形レーザー以外に前面に対しての攻撃ができない機体なので、ステージ1.0のXelf-16のように前方向に攻撃を集中する必要がある敵には波動砲を使おう。

波動砲は最大までパワーを溜めれば5方向に発射できる。

機体番号 059 [TPシリーズ]

◎小惑星探査警備隊仕様

TP-3

CODE NAME:
"Mr.HELI"
【ミスター・ヘリ】

Development Condition 機体開発条件 | パスワード"59595959"を入力

Profile プロフィール
小惑星の探査や警備を目的として開発された。機体上部に取りつけられた特殊なプロペラによって宇宙空間でもスムーズに移動できる。

FORCE フォース[MR.ヘリ・フォース]

レーザー

赤 パワーアップショット

青 2WAYショット

黄 プロペラレーザー

WAVE CANNON 波動砲

クリスタル波動砲

2ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット
- Mr.ヘリ・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル
- 垂直打ち上げ式ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン
- バイディックダンス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に5つのエネルギー弾を発射。エネルギー弾は、上下に収縮しながら進む。

青 ●斜め上下に青いレーザーを発射。それぞれのレーザーは、発射後3つに分裂する。

黄 ●フォース前部にプロペラを発生させる。ボタンを押し続けるとプロペラの回転速度が上がる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●前方斜め下と真下、後方斜め下の計3方向に弾を発射。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。地形に当たると大きな結晶が発生し、周囲の敵を攻撃する。

Recommend ～機体の特徴～

発射されるレーザーが横に長いため、敵が大量に発生するステージ4.0などは攻撃範囲の大きいクリスタル波動砲を使うといい。敵の攻撃が激しい場合は、プロペラレーザーを装備し、敵弾を防ぎながら進もう。

クリスタル波動砲は攻撃範囲が広く、ザコ敵を一掃してくれる。

機体番号 060 [TPシリーズ]

◎バーニア強化型

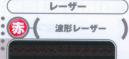
TP-2S

CODE NAME:

"CYBER NOVA"

【サイバー・ノヴァ】

Development Condition 機体開発条件　TP-2(機体NO.57)が完成してからプレイ時間15分経過

Profile プロフィール　汎用性の高いTP-2の機体を用い、飛行推進に用いられるバーニアを強化させた機体。無重力条件下での運用を念頭に設計されている。

FORCE フォース[ニードル・フォース]

レーザー

赤（波形レーザー）

青（3WAY反射レーザー）

黄（バウンドレーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 追尾ミサイル改

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- バイディックダンス

WAVE CANNON 波動砲

超新星波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●レーザーを前方に発射。レーザーは赤と青に色を変えながら波のように形を変え進む。

青 ●斜め上に3発、斜め下に3発、計6発レーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へバウンドしながら進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●フォースが回転し、360度弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に青白いエネルギー弾を発射。地形に着弾すると、画面中に衝撃波が発生し、ほぼ画面内全ての敵にダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

レーザーは上下への攻撃手段が豊富なものが多いため、ミサイルは標準装備の爆雷から追尾ミサイル改に変更しておくとバランスよく戦える。衝撃波タイプの波動砲なので、ステージ3.0の巨大戦艦戦では非常に役に立つ。

本体波動コア攻撃と同時に、降り注ぐボス弾にも攻撃が可能だ。

機体番号 061 [TPシリーズ]

◎水陸両用型

TP-2M

CODE NAME:

"FROGMAN"

【フロッグマン】

Development Condition 機体開発条件 | TP-2S(機体NO.60)が完成してからプレイ時間15分経過

Profile プロフィール

水圧に対しても高い耐久性を発揮するTP-2の性能に着目し、水中活動用に開発された。水中では機体下部の足ひれを使って移動する。

FORCE フォース[ニードル・フォース]

レーザー

赤 (波形レーザー)

青 (3WAY反射レーザー)

黄 (バウンドレーザー)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

爆雷

追尾ミサイル改

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

バイディックダンス

WAVE CANNON 波動砲

バブル波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●レーザーを前方に発射。レーザーは赤と青に色を変えながら波のように形を変え進む。

青 ●斜め上に3発、斜め下に3発、計6発レーザーを発射。レーザーは地形に当たると一度だけ反射する。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へバウンドしながら進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

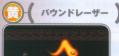
●フォースが回転し、360度弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………特定軌道タイプ

●前方斜め下に泡の形をしたエネルギーを発射。一定距離進むと、気泡のように上に進路を変更する。

Recommend ～機体の特徴～

TPシリーズの最終系。フォースシュートは、全方向を攻撃できる数少ない攻撃。レーザーや波動砲が地形に阻まれて届きにくいステージ6.0では、フォースをあらかじめ前方に飛ばせば、敵が攻撃してくる前に倒せる。

前後からはさみ撃ちされた場合にも、フォースシュートが有効。

機体番号 062 [TLシリーズ]

◎人型変形試作機

TL-T

CODE NAME:
"CHIRON"
【ケイロン】

Development Condition 機体開発条件 | R-9K(機体NO.10)が開発済/TP-1(機体NO.56)が完成してから30分経過

Profile プロフィール

フォースの着脱により、人型形態と飛行形態に変化する可変機の試作タイプ。形態の変化により波動砲を使い分けることが可能だ。

FORCE フォース[シールド・フォース]

レーザー

赤 レーザーランス

フォースシュート

青 レーザーブレード

フォースの当たり判定

黄 レーザーシールド

BIT ビット

シールド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

4WAY追尾ミサイル

爆雷

WAVE CANNON 波動砲

【飛行形態】…拡散波動砲試作型
【人形形態】…………衝撃波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ~機体について~

◎レーザー

赤 ●接近攻撃。コントロールロッドから前方に赤いサーベルを発生させる。

青 ●接近攻撃。コントロールロッドから斜め上下に青いサーベルを発生させる。

黄 ●接近攻撃。コントロールロッドから上下に黄色いサーベルを発生させる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方広範囲に計7発の青白いエネルギー弾を発射。ロボット形態時は機体の直前に衝撃波を発生させ、範囲内の敵を攻撃。

Recommend ~機体の特徴~

フォースと合体時は人型のロボットに、フォースと分離時は戦闘機型に変形するTLシリーズのひとつ。レーザーはすべて近距離の攻撃だが、ロボット形態中は、フォースの当たり判定が大きくなるので、高い守備力を持つ。

ロボット形態に変形すれば、威力の高い衝撃波動砲が使用可能に。

機体番号 063 [TLシリーズ]

◎人型変形出力強化機

TL-1A

CODE NAME: "IASON"
【イアソン】

Development Condition 機体開発条件 | R11-A(機体NO.44)が開発済/TL-T(機体NO.62)を15分使用

Profile プロフィール

TL-Tをもとに、さらに出力の強化が施された機体。初めて対バイド戦闘に人型変形機体が導入された、記念すべき第一機目となる。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[シールド・フォース]

レーザー

赤 (レーザーランス)

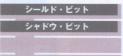
青 (レーザーブレード)

黄 (レーザーシールド)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シールド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 4WAY追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

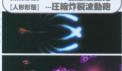
【飛行形態】………拡散波動砲
【人形形態】…圧縮炸裂波動砲

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●接近攻撃。コントロールロッドから前方に赤いサーベルを発生させる。

●接近攻撃。コントロールロッドから斜め上下に青いサーベルを発生させる。

●接近攻撃。コントロールロッドから上下に黄色いサーベルを発生させる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方広範囲に計9発の青白いエネルギー弾を発射。ロボット形態時は敵をサーチする衝撃波を発射し、ヒット後周囲の敵を攻撃。

Recommend ～機体の特徴～

変形機構を持ったTLシリーズ機のひとつ。TL-Tと変わらず、フォースと合体しロボットに変形しているときは、フォースの当たり判定が大きくなる。耐久力が高くてスキの大きい敵には一気に近づいて大ダメージを与えよう。

守備力の高いシールドビットを装着すれば、守りはほぼ完璧。

機体番号 064 【TLシリーズ】

◎人型変形防衛能力強化型

TL-1B

CODE NAME:

"ASKLEPIOS"

【アスクレピオス】

Development Condition 機体開発条件 R-9WB(機体NO.21)が開発済／TL-1A(機体NO.63)が完成してから プレイ時間が30分経過

Profile プロフィール 敵の光弾を跳ね返す、ミラーコーティングが施されたフォースを装備。ビーム兵器に対する防御性能は他機の追随を許さない。

FORCE フォース【ミラーシールド・フォース】

レーザー

赤（レーザーランス）

青（レーザーブレード）

黄（レーザーシールド）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シールド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 4WAY追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

WAVE CANNON 波動砲

【飛行形態】…………分裂波動砲
【人形形態】…圧縮炸裂波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●接近攻撃。コントロールロッドから前方に赤いサーベルを発生させる。

青 ●接近攻撃。コントロールロッドから斜め上下に青いサーベルを発生させる。

黄 ●接近攻撃。コントロールロッドから上下に黄色いサーベルを発生させる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲…………………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方に、地形か敵に当たると分裂するエネルギー弾を発射。ロボット形態時は機体の直前に衝撃波を発生させ、範囲内の敵を攻撃。

Recommend ～機体の特徴～

TLシリーズ機のひとつ。ロボット形態では、フォース中央にミラーが発生し、ここで敵の弾を受けると跳ね返すことが可能。正面から敵弾が多く飛んでくるステージ2.0や4.0では、フォースはつねに装着しておこう。

跳ね返せるのは敵の通常弾のみ。種類を確認して跳ね返せ。

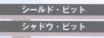
機体番号 065 **[TLシリーズ]**

◎白兵戦用兵器装備型

TL-2A

CODE NAME:
"ACHILLEUS"
【アキレウス】

Development Condition 機体開発条件 | TL-1B(機体NO.64)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール サーベルを振り回し、敵に近づいて攻撃する機体。攻撃の際に姿勢が崩れやすいため、姿勢制御システムの性能が強化されている。

FORCE フォース[ビームサーベル・フォース]

レーザー

赤（ビーム・紅蓮）

青（ビーム・群青）

黄（ビーム・黄昏）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シールド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 4WAY追尾ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

WAVE CANNON 波動砲

【飛行形態】…スタンダード波動砲
【人形形態】…………衝撃波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤いサーベルを発生させ振り回す。振ると同時にレーザーも発射する。

青 ●斜め方向に青いサーベルを発生させ回転。サーベルの先から斜め上下にレーザーを発射する。

黄 ●前方に黄色いサーベルを発生させ振り回す。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方に青白いエネルギー弾を発射。ロボット形態時は機体の直前に衝撃波を発生させ、範囲内の敵を攻撃。

Recommend ～機体の特徴～

変形機構を持ったTLシリーズ機のひとつ。これまでより、より人型に近いデザインを持っている。3種のビーム兵器はどれも接近攻撃だが、威力が高いため、耐久力が高い敵が多いステージ3.0でも活躍できる。

防御に不安があれば、ビーム・紅蓮のレーザーで後方から攻撃だ。

機体番号 066 【TLシリーズ】

◎白兵戦用兵器装備強化型

TL-2A2

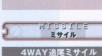
CODE NAME:

"NEOPTOLEMOS"

【ネオプトレモス】

Development Condition 機体開発条件 | R-9A3(機体NO.3)が開発済／TL-2A(機体NO.65)を15分使用

Profile プロフィール

サーベルを振り回すTL-2Aの強化型で、波動砲の威力がアップしている。遠近どちらの距離でも高い戦闘力を持つ優秀な機体だ。

FORCE フォース【ビームサーベル・フォース】

レーザー

赤 ビーム・紅蓮

青 ビーム・群青

黄 ビーム・黄昏

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

【飛行形態】…スタンダード波動砲Ⅱ
【人形形態】…………衝撃波動砲Ⅱ

3ループMAX

BIT ビット

- シールド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 4WAY追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤いサーベルを発生させ振り回す。振ると同時にレーザーも発射する。

青 ●斜め方向に青いサーベルを発生させ回転。サーベルの先から斜め上下にレーザーを発射する。

黄 ●前方に黄色いサーベルを発生させ振り回す。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方に青白い大型エネルギー弾を発射。ロボット形態時は機体の直前に衝撃波を発生させ、範囲内の敵を攻撃。

Recommend ～機体の特徴～

変形機構を持ったTLシリーズ機のひとつで、ロボットに変形時のレーザーの種類は、TL-2Aと変わらない。変形時に敵に接近戦を挑むときは、スピードを細かく調節しながら、ヒット&アウェイをくり返していこう。

画面右側で敵の出現と同時に攻撃し、反撃させないこと。

機体番号 067 [TLシリーズ]

◎大型ミサイルポッド装備型

TL-2B

CODE NAME:
"HERAKLES"
【ヘラクレス】

Development Condition
機体開発条件

TL-2A(機体NO.65)が完成してからプレイ時間が60分経過／R-13A(機体NO.71)が開発済

Profile プロフィール

高い迎撃性能を実現するため、大型のミサイルポッドが標準搭載された機体。ポッド内には6発もの追尾ミサイルが積み込まれている。

FORCE
フォース[ビームサーベル・フォース]

レーザー

赤 ビーム・紅蓮

青 ビーム・群青

黄 ビーム・黄昏

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT
ビット

- シールド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE
ミサイル

- 6WAY追尾ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

- ネガティブコリドー

WAVE CANNON
波動砲

【飛行形態】…スタンダード波動砲
【人形形態】…ライトニング波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane
～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤いサーベルを発生させ振り回す。振ると同時にレーザーも発射する。

青 ●斜め方向に青いサーベルを発生させ回転。サーベルの先から斜め上下にレーザーを発射する。

黄 ●前方に黄色いサーベルを発生させ振り回す。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方に青白いエネルギー弾を発射。ロボット形態時は自機の前方にサーチ能力を持った電撃を発射。ヒット後は周囲の敵も攻撃可能。

Recommend
～機体の特徴～

TLシリーズ機のひとつ。ロボット形態時は、ビーム攻撃が遠距離の相手にも有効となっている。また、ライトニング波動砲はヒットした周囲の敵を電流で攻撃できるなど、大幅にこれまでのシリーズより強化されている。

ライトニング波動砲は、敵がたくさん登場するステージ4.0で有効。

機体番号 068 [TLシリーズ]

◎人型変形機最終形

TL-2B2

CODE NAME:
"HYLLOS"
【ヒュロス】

Development Condition 機体開発条件 | TL-2B(機体NO.67)を30分使用／R-13A2(機体NO.72)が開発済

Profile プロフィール

人型変形タイプの最終進化型。高性能のため生産されたのはわずかに2機で、すでに1機は輸送中をバイドに襲われ大破している。

FORCE フォース【ビームサーベル・フォース】

レーザー

赤 ビーム・紅蓮

青 ビーム・群青

黄 ビーム・黄昏

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

シールド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

6WAY追尾ミサイル

爆雷

WAVE CANNON 波動砲

【飛行形態】…スタンダード波動砲Ⅱ
【人形形態】…バウンドライトニング波動砲

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ネガティブコリドー

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に赤いサーベルを発生させ振り回す。振ると同時にレーザーも発射する。

●斜め方向に青いサーベルを発生させ回転。サーベルの先から斜め上下にレーザーを発射する。

●前方に黄色いサーベルを発生させ振り回す。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………ハイブリッドタイプ

●自機の形態によって攻撃が変化。飛行機形態時は前方に青白い大型エネルギー弾を発射。ロボット形態時は自機の前方にサーチ能力を持った電撃を発射。ヒット後は周囲の敵も攻撃可能。

Recommend ～機体の特徴～

TLシリーズ最終型で、ロボット変形機体最強の機体。ロボット形態時の波動砲がバウンドライトニング波動砲に強化されたことで、より広域に敵を攻撃できる。この波動砲は、地形で反射する点にも注目。

波動砲は、地形で囲まれたステージ2.4のような場所で使おう。

機体番号 069 [—]

◎バイド係数増大化試験機

RX-12

CODE NAME:

"CROSS THE RUBICON"

【クロス・ザ・ルビコン】

Development Condition 機体開発条件 | RX-10(機体NO.43)を60分使用／ファイナルステージF-Aをクリア

Profile プロフィール

フォースのエネルギーは、人類が制御するには限界があると考えられている。RX-12はその限界点を突破するために開発された機体だ。

FORCE フォース[フレキシブル・フォース]

レーザー

赤（触手イナズマレーザー）

青（ジョイントレーザー）

黄（ダブルスネイルレーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- シールド・ビット

MISSILE ミサイル

- 光子ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

圧縮炸裂波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●フォースと触手の先端から、前方に向かって赤いレーザーを発射。

青 ●触手から計6発の青いレーザーを発射。自機の移動によって触手の広がりが変わり、レーザーの発射方向も変わる。

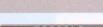
黄 ●触手の先端から、それぞれ2本の黄色いエネルギー状の触手を出現させる。

◎フォースシュート……移動タイプ

●同方向に3発の弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●斜め上下と前方に青白い球体を発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。障害物に当たると爆発し、その周囲の敵にもダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

フォースから大きく伸びた触手に当たり判定があるため、敵弾を防ぐには最適。レーザーも攻撃範囲が広いので、攻守にわたって活躍が期待できる。機体を動かすと触手の形状が変わるので、触手を上手に動かす必要がある。

広範囲に敵弾を防ぐことが可能。最強の防御を誇る機体だ。

機体番号 070 [R-13シリーズ]

◎有線フォーステスト機

R-13T

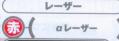
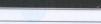
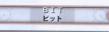
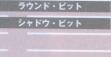
CODE NAME:

"ECHIDNA"

[エキドナ]

Development Condition 機体開発条件 | ステージ3.5をクリア

Profile プロフィール

フォースと機体を有線で結んだ実験機。ケーブルはデータ収集を目的としているため、実戦配備前に取り外しが予定されている。

FORCE フォース[チェーン・フォース]

レーザー

赤 αレーザー

青 βレーザー

黄 γレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

ラウンド・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

光子ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

ヒステリックドーン

WAVE CANNON 波動砲

ライトニング波動砲試作型

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤く細いレーザーを、前方に絶え間なく撃つ。また、ビットからもショットを発射。

青 ●青く細いレーザーを前方に発射。レーザーはサーチ能力を持ち、敵を捕捉すると45度進行方向を変える。

黄 ●黄色く細いレーザーを上下に発射。レーザーを放つ方向は一定ではなく、30度ほどの範囲を往復する。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●フォース自体は自機前方に位置し、攻撃は行なわない。ただし、自機とフォースを繋いだチェーンは、敵にダメージを与えたり、破壊可能な弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●前方と斜め上下に紫色の電流を放電。当てた敵の周囲にも攻撃を伝えることが可能。

Recommend ～機体の特徴～

切り離した際に発生するチェーンで敵に攻撃を与えることが可能。ステージ2.0のボスであるネスグ・オ・シーム戦では、フォース本体をコアにヒットさせ、つたの部分はチェーンを誘導しながら破壊していこう。

波動砲をチャージしつつコアが前に出てきた瞬間に放とう。

機体番号 071 [R-13シリーズ]

◎アンカーフォース装備機

R-13A

CODE NAME:
"CERBERUS"
【ケルベロス】

Development Condition 機体開発条件 | NO.70:R-13T(機体NO.70)を30分使用

Profile プロフィール
軍事メーカー・ウォーレリック社が開発を手がけたR機体。サーチ能力を持たせた波動砲など、革新的なテクノロジーを備えている。

FORCE フォース[アンカー・フォース]

レーザー

赤(シェード・α)

フォースシュート

青(サーチ・β)

フォースの当たり判定

黄(ターミネイト・γ)

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 光子ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

ライトニング波動砲

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤く細いレーザーを、前方に絶え間なく撃つ。また、ビットからもショットを発射。

青 ●青く細いレーザーを前方に2本発射。レーザーはサーチ能力を持ち、敵を捕捉すると45度進行方向を変える。

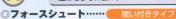
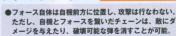
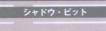
黄 ●黄色く細いレーザーを下から上に突き上げるように放つ。

◎フォースシュート……喰い付きタイプ

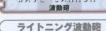
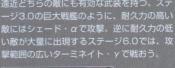
●フォース自体は自機前方に位置し、攻撃は行なわない。ただし、自機とフォースを繋いだチェーンは、敵にダメージを与えたり、破壊可能な弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●白い電流を放電。サーチ能力を備えているので、自動的に最も近い敵を攻撃する。当てた敵の周囲にも攻撃を伝えることが可能。

Recommend ～機体の特徴～

遠近どちらの敵にも有効な武装を持つ。ステージ3.0の巨大戦艦のように、耐久力の高い敵にはシェード・αで攻撃。逆に耐久力の低い敵が大量に出現するステージ6.0では、攻撃範囲の広いターミネイト・γで戦おう。

地形に囲まれた狭い場所でも、ターミネイト・γは非常に有効。

機体番号 072 [R-13シリーズ]

◎アンカーフォース装備機改良型

R-13A2

CODE NAME:
"HADES"
[ハーデス]

Development Condition
機体開発条件 | R-13A(機体NO.71)を30分使用

Profile プロフィール
R-13Aの機体をもとに設計され、波動砲の威力がアップ。高い破壊力と防御本能を兼ね備えたバランスのよい名機である。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[アンカー・フォース]

レーザー

赤 シェード・α

青 サーチ・β

黄 ターミネイト・γ

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット
- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル
- 光子ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン
- ヒステリックドーン

WAVE CANNON 波動砲

バウンドライトニング波動砲

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ~機体について~

◎レーザー

赤 ●黄色細いレーザーを、前方に絶え間なく撃つ。また、ビットからもショットを発射。

青 ●青く細いレーザーを前方に2本発射。レーザーはサーチ能力を持ち、敵を捕捉すると45度進行方向を変える。

黄 ●黄色く細いレーザーを下から上に突き上げるように放つ。

◎フォースシュート…… 喰い付きタイプ

●フォースは弾を発射することはないが、敵に当たると倒すまでダメージを与え続ける。また、自機とフォースをつなぐチェーンは、他の敵にダメージを与えたり、弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲…………………… サーチタイプ

●地形に当たるとバウンドする白い電流を放電。サーチ能力を備えており、当てた敵の周囲にもダメージを与えることが可能。

Recommend ~機体の特徴~

フォースシュートで切り離すと、爪状のコントロールロッドが大きく開いて敵本体に食らいつく。ステージ5.0のファインモーションでは、ボスのコアにフォースを食いつかせ、波動砲のパワーを溜めながら攻撃をかわそう。

ドース値も溜まるので、スペシャルウェポンを放つ回数も増える。

機体番号 073 [R-13シリーズ]

◎アンカーフォース装備型最終機

R-13B

CODE NAME:
"CHARON"
[カロン]

Development Condition 機体開発条件 | R-13A2(機体NO.72)を120分使用

Profile プロフィール
R-13シリーズで最後に開発された機体。破壊力を重視して秘密裏に設計されており、開発工程を知るものはごくわずかしかいない。

FORCE フォース[アンカー・フォース改]

レーザー

赤 シェード・α+

フォースシュート

フォースの当たり判定

青 サーチ・β+

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット
- シールド・ビット

黄 ターミネイト・γ+

MISSILE ミサイル

- 光子ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

バウンドライトニング波動砲

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- ヒステリックドーン

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●赤く細いレーザーを、前方に絶え間なく撃つ。また、ビットからもショットを発射。

青 ●青く細いレーザーを前方に2本発射。レーザーはサーチ能力を持ち、敵を捕捉すると枝分かれして攻撃する。

黄 ●黄色く細いレーザーを上下から前方に、敵を挟み込むように撃つ。

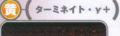
◎フォースシュート……喰い付きタイプ

●フォースは弾を発射することはないが、敵に当たると倒すまでダメージを与え続ける。また、自機とフォースをつなぐチェーンは、他の敵にダメージを与えたり、弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……サーチタイプ

●地形に当たるとバウンドする青白い電流を放電。サーチ能力を備えており、当てた敵の周囲にもダメージを与えることが可能。

Recommend ～機体の特徴～

アンカー・フォース改を装備したR-13シリーズの最終型で、レーザーの性能が他より向上している。画面上下から出現する敵が多いステージ6.0では、ターミネイト・γ+を装備しておくとスムースに進むことができる。

上下と前方に攻撃範囲を持つターミネイト・γ+はとても強力だ。

機体番号 074 [バイド系機体シリーズ]

◎バイド素子添加プロジェクト試作機

BX-T

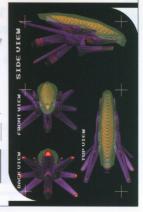
CODE NAME:

"DANTALION"

【ダンタリオン】

Development Condition 機体開発条件 | ステージ6.1をクリア

Profile プロフィール

フォースにのみ使用されてきた「バイド体」を、装甲に応用した実験機。生産はされたものの、パイロットへの影響は不明のままである。

FORCE フォース[ライフ・フォース]

レーザー

赤 (ブラッドレーザー)

青 (スパートレーザー)

黄 (ニューロンレーザー)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

ダンタリオンの笛

2ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

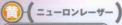
◎レーザー

赤 ●赤く大きなエネルギーの塊を、前方に発射。また、ビットからもエネルギーの塊を発射。

青 ●バイド体を模した青いレーザーを2本発射。レーザーは前方に一定距離進んだあと、上下に進行方向を変える。

黄 ●フォースの上下に4本ずつ計8本の触手状エネルギーを発生させる。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と前後斜め4方向、計6方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●ピンク色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●発射後、一定距離で分裂する。チャージ量により分裂する数が変化。

Recommend ～機体の特徴～

前方に攻撃するレーザーが少ないので、通常はブラッドレーザーを装備しておくべき。ダンタリオンの笛は目標まで距離があると分散するため、攻撃を一点に集中させたいボス戦などでは、敵に近づいてから発射しよう。

波動砲の分裂まえに敵に当てれば、ダメージを集中できる。

機体番号 075 [バイド系機体シリーズ]

◎植物性因子添加試作機

B-1A

CODE NAME:

"DIGITALIUS"

[ジギタリウス]

Development Condition 機体開発条件 | BX-T(機体NO.74)を5分使用

Profile プロフィール 硬くて軽い植物性のバイド体を装甲に使用している。強度は増したが、装甲を維持するためには専用の薬液が必要。

FORCE フォース[フラワー・フォース]

レーザー

赤 (シードキャノン)

青 (スパイクレーザー)

黄 (フラワースイング)

WAVE CANNON 波動砲

バイドシード砲

2ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●触手の開閉により攻撃が変化。開いたときは小さなエネルギー弾を、閉じたあとに開くと大きなエネルギー弾を発射する。

青 ●前方に5発のエネルギー弾を発射。触手の開閉により攻撃範囲が変化する。

黄 ●触手の先から上下に花を模したエネルギー体が発生。自機の前後移動でエネルギー体は自機のまわりを一周する。

◎フォースシュート…… 移動タイプ

●同方向に3発の弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲…………………… 長時間タイプ

●前方に5発、弾を発射する。倒せなかった敵には芽が生え、継続してダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

レーザーにシードキャノンを選んで、触手を閉じた状態にしておくとエネルギーが蓄積していく。その後触手を開くと、威力の高いエネルギー弾が発射できる。耐久力の高い敵と戦う場合は、前もってエネルギーを蓄積しておこう。

ステージ1.0のギロニカなど、動きの遅い敵にヒットさせやすい。

機体番号 076 [バイド系機体シリーズ]

◎植物性因子添加改良型

B-1A2

CODE NAME:

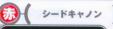
"DIGITALIUS II"

[ジギタリウスII]

Development Condition 機体開発条件 | B-1A(機体NO.75)を5分使用

Profile プロフィール

植物性バイド体を装甲に用いたB-1Aの改良型。装甲の強度は上がったが、強度を維持する薬液も多量になり、機体重量が上がった。

レーザー

青 スパイクレーザー

黄 フラワースイング

フォースの当たり判定

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

バイドシード砲II

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●触手の開閉により攻撃が変化。開いたときは小さなエネルギー弾を、閉じたあとに開くと大きなエネルギー弾を発射する。

●前方に5発のエネルギー弾を発射。触手の開閉により攻撃範囲が変化する。

●触手の先から上下に花を模したエネルギー体が発生。自機の前後移動でエネルギー体は自機のまわりを一周する。

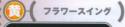
◎フォースシュート……移動タイプ

●同方向に3発弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……長時間タイプ

●前方に5発、弾を発射する。倒せなかった敵には芽が生え、継続してダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

バイドシード砲IIは一度に発射される数が多いため攻撃が1ヵ所に集中しにくいが、着弾後に継続ダメージを与える優れもの。ゲインズやヨークミンゴなど、大きくて耐久力の高い敵に使うと効果的だ。

わざと地形に着弾させ、地を這う敵にもダメージを与えよう。

機体番号 077 [バイド系機体シリーズ]

◎植物性因子添加機

B-1A3

CODE NAME:

"DIGITALIUS Ⅲ"

【ジギタリウスⅢ】

Development Condition
機体開発条件 | B-1A2(機体NO.76)を15分使用

Profile プロフィール
B-1A系の最終型の機体。バイドの持つ力をほとんど抑制せずに使用しているため、システムの暴走を恐れて実戦配備には至らなかった。

FORCE フォース[フラワー・フォース]

レーザー

赤（シードキャノン）

青（スパイクレーザー）

黄（フラワースイング）

WAVE CANNON 波動砲

バイドシード砲Ⅲ

4ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●触手の開閉により攻撃が変化。開いたときは小さなエネルギー弾を、閉じたあとに開くと大きなエネルギー弾を発射する。

青 ●前方に5発のエネルギー弾を発射。触手の開閉により攻撃範囲が変化する。

黄 ●触手の先から上下に花を模したエネルギー体が発生。自機の前後移動でエネルギー体は自機のまわりを一周する。

◎フォースシュート……移動タイプ

●同方向に3発の弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……………………長時間タイプ

●前方に5発、弾を発射する。倒せなかった敵には芽が生え、継続してダメージを与える。

Recommend ～機体の特徴～

フラワースイングは攻撃力が高いので、うまく当てることができればボスにも有効な攻撃だ。機体の前後移動でエネルギー体の向いている方向が変わるが、エネルギー体に前方を向かせるには、機体を後ろに移動させるといい。

小刻みに前後に動かせば、その場でエネルギー体が前方を向く。

機体番号 078 [バイド系機体シリーズ]

◎蔦状植物性因子添加試作機

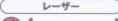
B-1B

CODE NAME:

"MAD FOREST"

【マッド・フォレスト】

Development Condition 機体開発条件 | B-1A(機体NO.75)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール　攻撃されても真っすぐ伸びようとする、植物性バイドの自己修復能力に着目して設計された機体。この性質は「B1性質」と呼ばれている。

FORCE フォース[アイビー・フォース]

レーザー

赤 (ヴァインレーザー)

青 (ウォールレーザー)

黄 (ウィップレーザー)

WAVE CANNON 波動砲

アイビーロッド

2ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●交わりながら前方に進むピンク色の2本のレーザーを発射。

青 ●青い2本のレーザーが、自機の目の前で一回転後、斜め後ろに方向転換して進む。

黄 貫通 ●黄色い触手状のレーザーを前方に伸ばす。レーザーはムチのようにしなり、自機の上下移動時に進行方向へ巻かれる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●フォース自体は自機前方に位置し、攻撃は行なわない。ただし、自機とフォースを繋いだチェーンは、敵にダメージを与えたり、破壊可能な弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………設置タイプ

●黄色いの触手状のバイド体を前方に伸ばす。

Recommend ～機体の特徴～

前方への攻撃が豊富に用意されており、飛距離も長いためバイド機体のなかでは稀少な存在。ステージ5.0に出現するフォトンドーニのように、こちらの動きをサーチしながら攻撃してくる敵は、距離を置いて反撃が可能だ。

ウィップレーザーは射程距離が非常に長く、地上の敵にも有効。

機体番号 079 ［バイド系機体シリーズ］

◎蔦状植物性因子添加改良型

B-1B2

CODE NAME:

"MAD FOREST II"

【マッド・フォレストII】

Development Condition 機体開発条件 | B-1B(機体NO.78)を5分使用

Profile プロフィール

B-1Bの機体で使用されたB1性質を強化し、攻撃能力を向上させた。自己修復能力は効果が期待できないため、研究が見送られている。

FORCE フォース［ アイビー・フォース ］

レーザー

赤（ヴァインレーザー）

青（ウォールレーザー）

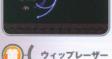
黄（ウィップレーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

スパイクアイビー

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●交わりながら前方に進むピンク色の2本のレーザーを発射。

青 ●青い2本のレーザーが、自機の目の前で一回転後、斜め後ろに方向転換して進む。

黄 貫通 ●黄色い触手状のレーザーを前方に伸ばす。レーザーはムチのようにしなり、自機の上下移動時に進行方向へ巻かれる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●フォース自体は自機前方に位置し、攻撃は行なわない。ただし、自機とフォースを繋いだチェーンは、敵にダメージを与えたり、破壊可能な弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………設置タイプ

●緑色の触手状のバイド体を前方に伸ばす。

Recommend ～機体の特徴～

スパイクアイビーは前方だけでなく上下にも攻撃が可能なので、攻略は主にこの波動砲を使っていこう。敵が大量に出現するステージ6.0などでは、さらにウィップレーザーを使うことでラクに進めるようになる。

ステージ2.0の各ステージでもスパイクアイビーは役立つぞ。

機体番号 080 【バイド系機体シリーズ】

◎蔦状植物性因子添加機

B-1B3

CODE NAME:

"MAD FOREST Ⅲ"

【マッド・フォレストⅢ】

Development Condition 機体開発条件 | B-1B2(機体NO.79)を15分使用

Profile プロフィール

B-1B系機体の最終形態。さらなる研究の積み重ねにより、B1性質を極限まで引き出すことに成功。形状にR機体の面影は残っていない。

FORCE フォース【アイビー・フォース】

レーザー

赤（ヴァインレーザー）

青（ウォールレーザー）

黄（ウィップレーザー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

WAVE CANNON 波動砲

プリンセスアイビー

4ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●交わりながら前方に進むピンク色の2本のレーザーを発射。

青 ●青い2本のレーザーが、自機の目の前で一回転後、斜め後ろに方向転換して進む。

黄 貫通 ●黄色い触手状のレーザーを前方に伸ばす。レーザーはムチのようにしなり、自機の上下移動時に進行方向へ巻かれる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●フォース自体は自機前方に位置し、攻撃は行なわない。ただし、自機とフォースを繋いだチェーンは、敵にダメージを与えたり、破壊可能な弾を消すことが可能。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……設置タイプ

●緑色の触手状の大型バイド体を前方に伸ばす。

Recommend ～機体の特徴～

チェーンを備えたアイビー・フォースは、R-13シリーズのアンカー・フォースと同様に使っていける。ステージ2.0のネスグ・オ・シーム戦では、チェーンでツタ部分を潰しながらプリンセスアイビーでトドメを刺そう。

地形などを貫通する、チェーンの性質を利用しよう。

機体番号 081 [バイド系機体シリーズ]

◎自己修復因子添加試作機

B-1C

CODE NAME:
"AMPHIBIAN"
【アンフィビアン】

Development Condition
機体開発条件 | B-1B(機体NO.78)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール

バイドには「リボン体」と呼ばれる自己修復因子がある。B-1Cは自己修復の実現を目的として、機体各部にリボン体を組み込んでいる。

FORCE
フォース[ビースト・フォース]

レーザー

赤 対空レーザーB

青 反射レーザーB

黄 対地レーザーB

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル

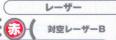
SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

バイドスピリット砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●バイド体を模した赤いレーザーを前方に発射。自機の後方移動時は触手が閉じるので、攻撃範囲が狭くなる。

青 ●バイド体を模した青いレーザーを斜め上下に2発ずつ発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●バイド体を模した黄色いレーザーを上下に発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……移動タイプ

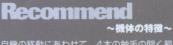
●同方向に4発の弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……………サーチタイプ

●画面にる最も耐久力の高い敵を優先して、バイド体を模した小さなエネルギー弾を発射する。

Recommend ～機体の特徴～

自機の移動にあわせて、4本の触手の開く範囲が変化する。大きく開くには機体を右側に、閉じるなら機体を左側に移動させよう。普段は対空レーザーBを装備して、敵の耐久力によって触手の開閉を調節すること。

触手には当たり判定があるので、通常は広げた状態で戦おう。

機体番号 082 [バイド系機体シリーズ]

◎自己修復因子添加改良型

B-1C2

CODE NAME:
"AMPHIBIAN Ⅱ"
【アンフィビアンⅡ】

Development Condition 機体開発条件 | B-1C(機体NO.81)を5分使用

Profile プロフィール
リボン体の研究開発をより一層推し進めて設計された。ただし機体の修復には大量のエネルギーが必要なため、行動不能に陥る危険も。

FORCE フォース[ビースト・フォース]

レーザー

赤 (対空レーザーB)

青 (反射レーザーB)

黄 (対地レーザーB)

WAVE CANNON 波動砲

バイドスピリット砲Ⅱ

3ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●バイド体を模した赤いレーザーを前方に発射。自機が後方移動時は触手が閉じるので、攻撃範囲が狭くなる。

青 ●バイド体を模した青いレーザーを斜め上下に2発ずつ発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●バイド体を模した黄色いレーザーを上下に発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……移動タイプ

●同方向に4発の弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●画面にる最も耐久力の高い敵を優先して、バイド体を模した小さなエネルギー弾を発射する。

Recommend ～機体の特徴～

B-1C(No.81)の強化版で、B-1Cと同種のフォースやビット、ミサイルを持つ。違う点は波動砲がバイドスピリット砲Ⅱに変わったことのみ。遠距離から放つとサーチ能力のおかげで分散してしまうことに注意。

この波動砲は、一番近い敵に向かって飛んでいく。

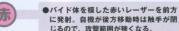
機体番号 083 [バイド系機体シリーズ]

◎自己修復因子添加最終機

B-1C3

CODE NAME:
"AMPHIBIAN Ⅲ"
【アンフィビアンⅢ】

Development Condition 機体開発条件 | B-1C2(機体NO.82)を15分使用

Profile プロフィール
リボン体を装甲に使用したB-1C系機体の最終型。搭乗中に体力を過剰に消耗するのでは、とパイロットの間で暗い噂が絶えない。

FORCE フォース[ビースト・フォース]

レーザー

赤 (対空レーザーB)

青 (反射レーザーB)

黄 (対地レーザーB)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット
- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル
- 目玉追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン
- エンボス

WAVE CANNON 波動砲
バイドスピリット砲Ⅲ

4ループMAX

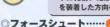
Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●バイド体を模した赤いレーザーを前方に発射。自機が後方移動時は触手が閉じるので、攻撃範囲が狭くなる。

青 ●バイド体を模した青いレーザーを斜め上下に2発ずつ発射。レーザーは地形に当たると反射する。

黄 ●バイド体を模した黄色いレーザーを上下に発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……移動タイプ
●同方向に4発の弾を発射。敵に向かって移動し、自動的に攻撃する。

◎フォースの当たり判定
●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……………………サーチタイプ
●画面にる最も耐久力の高い敵を優先して、バイド体を模した大きなエネルギー弾を発射する。

Recommend ～機体の特徴～

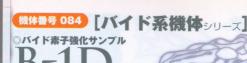
B-1C2（No.82）と同じレーザーやビットを持った強化版。唯一の強化点であるバイドスピリット砲Ⅲの威力は絶大。波動砲を分散させないために、ボス戦ではダメージを与えられる部位に近づいてから攻撃しよう。

接近するときは、ボスの攻撃パターンを読んで安全を確認。

機体番号 084 [バイド系機体シリーズ]

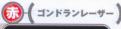
◎バイド素子強化サンプル

B-1D

CODE NAME:

"BYDO SYSTEM α"

[バイド・システムα]

Development Condition 機体開発条件 B-1C(機体NO.81)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール 激しいバイドとの戦の影響で変質した、R-9Aの事故機。回収されたのち、今後の研究開発に役立てるため、極秘裏に保管されている。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[バイド・フォース]

レーザー

赤 ゴンドランレーザー

青 ガウバーレーザー

黄 ノーザリーレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

デビルウェーブ砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

- 赤 ●前方にリング状のレーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。
- 青 ●バイド体を模した青いレーザーを斜め上下に発射。地形に当たると反射する。
- 黄 ●バイド体を模した黄色いレーザーを前方にふたつ発射。上下に敵を捕捉するとその方向へ4発の弾を放つ。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●下方向のみに4発の通常弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●バイドの姿をした球体部分のみ。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●バイド体を模した小さなエネルギー弾を放つ。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

Recommend ～機体の特徴～

各種レーザーは連射ができないものの、どれも攻撃力が高いので、耐久力が高い敵相手でも安心して使っていける。とくにゴンドランレーザーとノーザリーレーザーは強力。移動が遅く体の大きな敵をターゲットにしよう。

レーザーの発射位置を確認し、敵をしっかり狙うこと。

機体番号 085 [バイド系機体シリーズ]

◎バイド素子強化実験機

B-1D2

CODE NAME:

"BYDO SYSTEM β"

【バイド・システムβ】

Development Condition
機体開発条件 | B-1D(機体NO.84)を5分使用

Profile
プロフィール

バイド素子強化を目的として開発され、B-1Dの装甲を流用したもの。外観はバイトそのもので、人体への影響が不安視されている。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE
フォース[バイド・フォース]

レーザー

赤 ゴンドランレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

青 ガウバーレーザー

黄 ノーザリーレーザー

BIT
ビット

眼球・ビット

シャドウ・ビット

MISSILE
ミサイル

目玉追尾ミサイル

爆雷

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON
スペシャルウェポン

エンボス

WAVE CANNON
波動砲

デビルウェーブ砲Ⅱ

3ループMAX

Feature of Fighter Plane
～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方にリング状のレーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

青 ●バイド体を模した青いレーザーを斜め上下に発射。地形に当たると反射する。

黄 ●バイド体を模した黄色いレーザーを前方にふたつ発射。上下に敵を捕捉するとその方向へ4発の弾を放つ。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●下方向のみに4発の通常弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●バイドの姿をした球体部分のみ。

◎波動砲……………………サーチタイプ

●バイド体を模した大きなエネルギー弾を2発放つ。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

Recommend
～機体の特徴～

B-1D（No.84）のデビルウェーブ砲がデビルウェーブ砲Ⅱに換装された強化版。デビルウェーブ砲と名のつく波動砲は、弾が後方から射出されたのち前方に向かうので、後方から襲ってくる敵にも有効だ。

デビルウェーブ砲には敵をサーチする能力も備わっている。

機体番号 086 [バイド系機体シリーズ]

◎バイド素子強化最終型

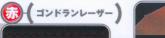
B-1D3

CODE NAME:

"BYDO SYSTEM γ"

【バイド・システムγ】

Development Condition 機体開発条件 | B-1D2(機体NO.85)を15分使用

Profile プロフィール
B-1D系機体の最終型。バイドらしい形状にこだわって開発されていたが、パイロットへの負担を軽減できず開発は中止となった。

レーザー

青 ガウバーレーザー

黄 ノーザリーレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

WAVE CANNON 波動砲

デビルウェーブ砲Ⅲ

- エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方にリング状のレーザーを発射。また、ビットからもショットを放つ。

●バイド体を模した青いレーザーを斜め上下に発射。地形に当たると反射する。

●バイド体を模した黄色いレーザーを前方にふたつ発射。上下に敵を捕捉するとその方向へ4発の弾を放つ。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●下方向のみに4発の通常弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●バイドの姿をした球体部分のみ。

◎波動砲……サーチタイプ

●バイド体を模した大きなエネルギー弾を4発放つ。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

Recommend ～機体の特徴～

B-1D2(No.85)と同種のレーザーを持つ強化版。波動砲の弾の数が4つに増えたため、後方にいる敵を撃ち漏らすことは少ないだろう。前後から襲ってくる敵に対して、フォースを前方につけたまま戦える数少ない機体といえる。

ガウバーレーザーは、反射角度を調整すれば有効な武器だ。

機体番号 087 [バイド系機体シリーズ]

◎柔軟素材実験機

BX-2

CODE NAME:

"PLATONIC LOVE"

【プラトニック・ラヴ】

Development Condition
機体開発条件 | B-1D(機体NO.84)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール
バイド体が持つ柔軟な組織構成に着目して開発された機体。戦闘機というより、バイドの性質を探るための実験機として扱われている。

FORCE フォース[愛のフォース]

レーザー

赤 ハートアタック

青 ハートブレイク

黄 ハートビート

WAVE CANNON 波動砲

ラヴ・サイン波動砲

2ループMAX

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

シャドウ・ビット

眼球・ビット

MISSILE ミサイル

誘爆ミサイル

目玉追尾ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に蛇行しながら進む赤いハート型レーザーを発射する。

青 ●斜め上下に青いハート型レーザーを発射する。

黄 ●上下に黄色いハート型のレーザーを発射する。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●フォースの周囲に、ハート型のエネルギー体を展開させる。

◎フォースの当たり判定

●赤い球体部分のみ。

◎波動砲……特定軌道タイプ

●ハート型のエネルギー体を発射。エネルギーは前方に一定距離進んだあと、ハート型の軌道で進む。

Recommend ～機体の特徴～

フォースシュート時にフォースの周囲に発生するハート型のエネルギー体は、攻撃範囲が広いので、分散して出現する敵に有効。入り組んだ地形に大量の敵が出現するステージでは、敵の出現位置にフォースを配置しよう。

前もってフォースを配置しておけば、出現と同時に倒せる。

機体番号 088 [バイド系機体シリーズ]

◎霧状防護膜実験機

B-3A

CODE NAME:

"MISTY LADY"

【ミスティー・レディー】

Development Condition 機体開発条件 | BX-2(機体NO.87)を5分使用

Profile プロフィール 霧状の防護膜で全体を覆った機体。防護膜は敵の攻撃を乱反射させる仕組みを持つが、発生が不安定なため実戦への投入予定はない。

FORCE フォース[ミスト・フォース]

レーザー

赤 ビーム・日光

青 ビーム・降雨

黄 ビーム・落雷

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

アシッドスプレイ

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●太陽光のようなレーザーを下に放射し、ビットから前方にショットを発射。前方移動時は斜め後ろ、後方移動時は斜め前に発射角度が変わる。

青 ●雨のようなレーザーを下に向かって発射する。前方移動時は斜め後ろ、後方移動時は斜め前に発射角度が変わる。

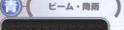
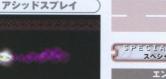
黄 ●稲妻のようなレーザーを下に向かって発射する。前方移動時は斜め後ろ、後方移動時は斜め前に発射角度が変わる。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲…………………特定軌道タイプ

●前方に、紫色のケムリを発射。一定距離進むと、蒸発するように上に進路を変更する。

Recommend ～機体の特徴～

3種のレーザーが名前のとおり、日光、降雨、落雷を思わせる攻撃となっている。どれも多少発射の方向を調節できるが、眼下の敵を攻撃することは変わらない。自機より下に位置する敵にはとくに効果を発揮する機体。

ビーム・日光の焦点を一点に集めると、ケムリが上がる!

機体番号 089 [バイド系機体シリーズ]

◎霧状防護膜装備型

B-3A2

CODE NAME:

"MISTY LADY II"

【ミスティー・レディーII】

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Development Condition 機体開発条件 | B-3A(機体NO.88)を15分使用

Profile プロフィール 霧状防護膜のシステムを強化させた機体。防護膜の強度が期待値まで到達せず、フォース以上に信頼できる兵装にはなり得なかった。

FORCE フォース[ミスト・フォース]

レーザー

赤 (ビーム・日光)

青 (ビーム・降雨)

黄 (ビーム・落雷)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 爆雷

WAVE CANNON 波動砲

ニトロスプレイ

3ループMAX

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●太陽光のようなレーザーを下に放射し、ビットから前方にショットを発射。前方移動時は斜め後ろ、後方移動時は斜め前に発射角度が変わる。

青 ●雨のようなレーザーを下に向かって発射する。前方移動時は斜め後ろ、後方移動時は斜め前に発射角度が変わる。

黄 ●稲妻のようなレーザーを下に向かって発射する。前方移動時は斜め後ろ、後方移動時は斜め前に発射角度が変わる。

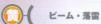
◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

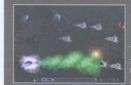
◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………特定軌道タイプ

●前方に、緑色のケムリを発射。一定距離進むと、蒸発するように上に進路を変更する。敵にヒットするか、画面外に消えると、黄色い弾が落ちる。

Recommend ～機体の特徴～

波動砲が、ニトロスプレイに強化されている点以外はB-3A(No.88)と同じ。耐久力の高い敵との戦闘では、敵本体にギリギリまで近づいてからニトロスプレイを放とう。前方へ集中攻撃をくり出すことができる。

下に位置する耐久力が高い敵には、この機体がオススメ。

機体番号 090 [バイド系機体シリーズ]

◎流体金属フレームサンプル

B-3B

CODE NAME:

"METALLIC DAWN"

【メタリック・ドーン】

Development Condition 機体開発条件 | B-3A(機体NO.88)が開発済/隠しステージをクリア

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Profile プロフィール

B-1Dと同様に事故機として軍に回収され、サンプルとして研究用に保存されている。装甲全体が流体金属で覆われた機体である。

FORCE フォース[メタリック・フォース]

レーザー

赤 (ランスメタル)

青 (Vメタル)

黄 (Iメタル)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- 眼球・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 目玉追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 追尾ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

フォース波動砲LM

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●ボタンを押し続ける間、前方に赤い液体金属が伸びていく。

青 ●ボタンを押し続ける間、斜め上下に青い液体金属が伸びていく。

黄 ●ボタンを押し続ける間、上下に黄色い液体金属が伸びていく。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●切り離すと自機を模した形状に変化し、前方と斜め上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●流体金属で覆われた球体部分のみ。

◎波動砲……前方攻撃タイプ

●前方に流体金属を発射。フォースとの分離中は、フォースからも流体金属を発射する。

Recommend ～機体の特徴～

どれもフォースから液体金属を伸ばし攻撃するレーザーを持つ。そのため接近戦を強いられるが、攻撃力は高いため撃破に要する時間は短い。Xelf-16やヨークミンゴのように本体に近づいても危険の少ないに敵にはとくに有効。

敵の出現位置を覚えて、レーザーの種類を使い分けよう。

機体番号 091 **[バイド系機体シリーズ]**

◎流体金属兵器装備機

B-3B2

CODE NAME:

"METALLIC DAWN II"

【メタリック・ドーンII】

Development Condition 機体開発条件 | B-3B(機体NO.90)を15分使用

Profile プロフィール　B-3Bで得られた流体金属を波動砲とフォースに応用した機体。残念ながら、流体金属の滑らかさを装甲に活用することはできなかった。

FORCE フォース[メタリック・フォース]

レーザー

赤 ランスメタル

青 Vメタル

黄 Iメタル

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- 眼球・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 目玉追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル
- 追尾ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

フォース波動砲LM2

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●ボタンを押し続ける間、前方に赤い液体金属が伸びていく。

青 ●ボタンを押し続ける間、斜め上下に青い液体金属が伸びていく。

黄 ●ボタンを押し続ける間、上下に黄色い液体金属が伸びていく。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●切り離すと自機を模した形状に変化し、前方と斜め上下に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●流体金属で覆われた球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方に流体金属を発射。フォースとの分離中は、フォースからも流体金属を発射する。

Recommend ～機体の特徴～

B-3A(No.90)の強化版で、波動砲の液体金属が若干大きくなり、威力が上がっている。やはり各レーザーを使って接近戦を挑むべき機体だ。ちなみに、フォースの本体以外の液体金属では敵の弾を防ぐことはできないことに注意。

フォースシュート時は、合体時より波動砲の威力が半減する。

機体番号 092 [バイド系機体シリーズ]

◎ゼリー状フレーム試験機

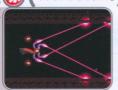
B-3C

CODE NAME:

"SEXY DYNAMITE"

【セクシー・ダイナマイト】

Development Condition 機体開発条件 | B-3B(機体NO.90)が完成してからプレイ時間30分経過

Profile プロフィール
いくつかのバイド体にみられるゼリー状の組織「BJ物質」を流用した機体。B-3Cはコックピット以外がこのBJ物質で構成されている。

FORCE フォース[セクシー・フォース]

レーザー

赤 リップスティックRay

青 アイシャドウRay

黄 マスカラRay

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- シャドウ・ビット
- 眼球・ビット

MISSILE ミサイル

- 爆雷
- 目玉追尾ミサイル
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

セクシー・波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●触手から計4発の赤いレーザーを発射。自機の移動によって触手の広がりが変わり、レーザーの発射方向も変わる。

青 ●4本の触手が硬質化する。自機が後方移動時は触手が閉じるので、攻撃範囲が狭くなる。

黄 ●触手から計4発の黄色いレーザーを発射。レーザーは画面上下に斜めに向かって進む。

◎フォースシュート…… 無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。ただし、触手を伸ばすため、当たり判定は各段に大きくなる。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲…………………… 前方攻撃タイプ

●前方に、ゼリー状のエネルギーを発射する。

Recommend ～機体の特徴～

遠距離戦ならリップスティックRayを、近距離戦ならアイシャドウRayと使い分けていこう。触手は、自機の前方移動で開く、後方移動で閉じることを覚えておくこと。アイシャドウRay使用時はとくに重要だ。

触手展開時は、フォースの当たり判定も格段に広がる。

機体番号 093 **[バイド系機体シリーズ]**

◎ゼリー状フレーム改良型

B-3C2

CODE NAME:

"SEXY DYNAMITE II"

【セクシー・ダイナマイトII】

Development Condition 機体開発条件 | B-3C(機体NO.92)を15分使用

Profile プロフィール 神経伝達に優れたBJ物質の性質を引き出すことで、操縦桿を使用せずパイロットの意識で機体を制御することが可能になった。

FORCE フォース[セクシー・フォース]

レーザー

赤 リップスティックRay

青 アイシャドウRay

黄 マスカラRay

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

シャドウ・ビット

眼球・ビット

MISSILE ミサイル

爆雷

目玉追尾ミサイル

誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

エンボス

WAVE CANNON 波動砲

セクシー・波動砲II

3ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●触手から計4発の赤いレーザーを発射。自機の移動によって触手の広がりが変わり、レーザーの発射方向も変わる。

青 ●4本の触手が硬質化する。自機が後方移動時は触手が閉じるので、攻撃範囲が狭くなる。

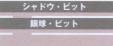
黄 ●触手から計4発の黄色いレーザーを発射。レーザーは画面上下に斜めに向かって進む。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。ただし、触手を伸ばすため、当たり判定は各段に大きくなる。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体と上下に広がる触手全体。

◎波動砲……………前方攻撃タイプ

●前方に、ゼリー状のエネルギーを発射する。

Recommend ～機体の特徴～

セクシー・ダイナマイトの強化版で、波動砲がセクシー・波動砲からセクシー・波動砲IIに換装されている。この機体も、目的の敵との距離を考えて、アイシャドウRayとリップスティックRayのふたつを使い分けて戦おう。

セクシー・波動砲IIは、外観は変わらないが威力がアップ。

機体番号 094 [バイド系機体シリーズ]

◎ウロコ状装甲テスト機

BX-4

CODE NAME:

"ARVANCHE"

【アーヴァンク】

Development Condition 機体開発条件 | B-3C(機体NO.92)が完成してからプレイ時間30分経過

SIDE VIEW / FRONT VIEW / BACK VIEW / TOP VIEW

Profile プロフィール バイドが持つ硬質な表皮を装甲に採用した機体。テスト用ではあるが、表面をウロコ状のバイド体で覆っているために装甲が硬い。

FORCE フォース【スケイル・フォース】

レーザー

赤 スケイルシュート

青 スケイルブラスター

黄 スケイルランサー

フォースシュート

フォースの当たり判定

WAVE CANNON 波動砲

スケイル波動砲

2ループMAX

BIT ビット

- 眼球・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 爆雷

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に赤いウロコ状のレーザーを発射する。

青 ●上下から斜め上下までの計6方向に青いウロコ状のレーザーを発射する。

黄 ●斜め上下に黄色いウロコ状のレーザーを発射。地形に当たると突き刺さり、それに触れた敵にダメージを与える。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄バイドの姿をした球体部分のみ。

◎波動砲……………………全方位攻撃タイプ

●前方に、白いエネルギー弾を発射。一定距離を進むと小さなバイド体に分離し、全方位に拡散する。

Recommend ～機体の特徴～

画面の全域に弾が拡散する攻撃が豊富なことにより、初心者にオススメの機体。特にスケイル波動砲のMAXチャージ時は、画面全体に大ダメージを与える。普段はスケイルブラスターを選んでおこう。

スケイルランサーは地形のあるステージなら安心して使える。

095

機体番号 095 [バイド系機体シリーズ]

◎硬質素材実験機

B-5A

CODE NAME:

"CLAW CLAW"

【クロー・クロー】

Development Condition 機体開発条件 | BX-4(機体NO.94)を5分使用

Profile プロフィール

BX-4で得られた硬質素材の研究結果をもとに設計された。バイドから牙状の部位を集めてフレームを形成したため、機体の形状が特異。

FORCE フォース【クロー・フォース】

レーザー

赤（スクリューレーザー）

青（アークレーザー）

黄（レーザークロー）

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- 眼球・ビット
- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット

MISSILE ミサイル

- 目玉追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

クロー波動砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●接近攻撃。鎌のような形状の赤いエネルギーを発生させる。

青 ●斜め上下にレーザーを発射する。レーザーは地形に当たるとバウンドしながら進む。

黄 ●接近攻撃。ツメのような形状に、黄色いエネルギーを発生させる。

◎フォースシュート……喰い付きタイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●前方にツメを模した巨大な青白いエネルギー弾を発射。

Recommend ～機体の特徴～

バイド機体のなかでも、接近攻撃にたけた種類。レーザークローはショットボタンを押さなくてもフォース前面にエネルギーが発生するので、波動砲チャージ中も接近攻撃が可能。このことにより、波動砲の連発も可能だ。

ツメの先ではダメージを与えられない。十分接近すること。

機体番号 096 [バイド系機体シリーズ]

◎レアメタル装甲機

B-5B

CODE NAME:

"GOLDEN SELECTION"

【ゴールデン・セレクション】

Development Condition 機体開発条件 | B-5A(機体NO.95)を5分使用

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Profile プロフィール

耐酸性を高めるため、機体のフレームに金銀銅などの貴金属を使用している。パワーアップするたびに装甲の色が変化していく。

FORCE フォース[ゴールド・フォース]

レーザー

赤 (ゴールデンアロー)

青 (ゴールデンスフィア)

黄 (ゴールデンシーカー)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット
- 眼球・ビット

WAVE CANNON 波動砲

ゴールドラッシュ砲

2ループMAX

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 誘爆ミサイル
- 光子ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●前方に流星のような黄色いエネルギー弾を発射する。

青 ●発射後その場で留まる泡のようなエネルギー球を前方に発射。エネルギー球は最大で5個まで発射可能。

黄 ●上下に黄色いレーザーを発射。地形に当たると、フォースを装着した方向へ地形に沿って進む。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………前方攻撃タイプ

●フォース装着時は、前方広範囲に金色のエネルギー弾を発射。フォース分離時は、前方に金色のエネルギー弾を発射するのみ。ただし、フォースにヒットさせると拡散し、広範囲を攻撃可能。

Recommend ～機体の特徴～

ゴールデンアローは威力が高く、基本的にはこの装備で戦うといい。ゴールドラッシュ砲は、フォースと合体時は拡散し、フォースと分離時は拡散せずに威力も集中するので、状況によって使い分けよう。

ボスとの戦いでは、ゴールドラッシュ砲を集中させる。

機体番号 097 [バイド系機体シリーズ]

◎レアメタル装甲2号機

B-5C

CODE NAME:

"PLATINUM HEART"

[プラチナ・ハート]

Development Condition 機体開発条件 | B-5B(機体NO.96)を15分使用

Profile プロフィール

バイドの攻撃により犠牲となった者を弔うために設計された機体。戦闘機というよりも、バイド根絶の象徴としての意味合いが強い。

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

FORCE フォース[プラチナ・フォース]

レーザー

赤 ホリゾンタルレーザー

青 チェイスレーザー

黄 ヴァーティカルレーザー

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット
- 眼球・ビット

MISSILE ミサイル

- 追尾ミサイル改
- 爆雷
- 誘爆ミサイル
- 対地ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

ハッピーシャワー砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

赤 ●青いレーザーを前方に絶え間なく撃つ。

青 ●前方に2本の青いレーザーを発射。サーチ能力を持ち、敵を捕捉すると進行方向を変える。

黄 ●青いレーザーを上下に絶え間なく撃つ。

◎フォースシュート……ノーマルタイプ

●上下と斜め上下の計4方向に弾を発射する。

◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……………………広範囲攻撃タイプ

●フォース装着時は、前方広範囲に青白いエネルギー弾を発射。フォース分離時は、前方に青白いエネルギー弾を発射するのみ。ただし、フォースにヒットさせると拡散し、広範囲を攻撃可能。

Recommend ～機体の特徴～

チェイスレーザーにはサーチ能力があり、追尾ミサイル改と合わせて使えば狙わずとも敵の殲滅が可能。敵の数が多いステージ4.0や6.0で非常に役立つので、後方からの敵弾だけを注意して戦っていけばいい。

ボス戦でもコアに近づいて発射すれば攻撃が集中する。

機体番号 098 [バイド系機体シリーズ]

◎高密度炭素結晶装甲装備機

B-5D

CODE NAME:

"DIAMOND WEDDING"

【ダイヤモンド・ウェディング】

Development Condition 機体開発条件 | B-5C(機体NO.97)を30分使用

SIDE VIEW / FRONT VIEW / TOP VIEW / BACK VIEW

Profile プロフィール

人類が知る限りで最も硬いとされている、ダイヤモンドを装甲に使用した機体。開発コストが莫大なため、量産は行なわれていない。

FORCE フォース[ダイヤモンド・フォース]

レーザー

赤 (スタースパイラル)

青 (シューティングスター)

黄 (スターダスト)

フォースシュート

フォースの当たり判定

BIT ビット

- ラウンド・ビット
- シャドウ・ビット
- 眼球・ビット

MISSILE ミサイル

- 誘爆ミサイル
- 追尾ミサイル
- 爆雷
- 光子ミサイル

SPECIAL WEAPON スペシャルウェポン

- エンボス

WAVE CANNON 波動砲

プリズムリズム砲

2ループMAX

Feature of Fighter Plane ～機体について～

◎レーザー

●前方に赤い星のようなレーザーをらせん状に発射する。

●上下に一度進んだあと、前方に進む青いレーザーを発射する。

●斜め上に一度進んだあと、前方に進む流星のような黄色いエネルギーを発射。流星からは下方に星屑が降り注ぐ。

◎フォースシュート……無攻撃タイプ

●自機前方に位置し、弾を放つことはない。

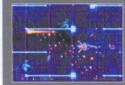
◎フォースの当たり判定

●黄色の球体部分のみ。

◎波動砲……ノーマルタイプ

●フォース装着時は、前方広範囲に虹色のエネルギー弾を発射。フォース分離時は、前方に青白いエネルギー弾を発射するだけ。ただし、フォースにヒットさせると拡散する。

Recommend ～機体の特徴～

バイド系機体シリーズの最終型。光輝くエネルギー弾を降らせるスターダストは、ひとつあたりの攻撃力は小さいが、数多く降り注ぐため非常に広い範囲を攻撃できる。ステージを問わずに使える頼もしい攻撃だ。

地形の影響を受けないため、ステージ6.2でも威力を発揮。

機体番号 099 [—]

◎究極互換機

R-99

CODE NAME:

"LAST DANCER"

【ラスト・ダンサー】

Development Condition
機体開発条件 | 機体NO.1～98までの機体全てが完成後1分経過

Profile プロフィール
用意された全ての兵装から自由に装備を選択できる究極の一台。R-99を開発するためにいままでの作戦は存在していたとの証言もある。

武装の互換能力を持った"最後"の機体

全ての波動砲、フォース、ビット、ミサイルのなかから武装を選ぶことが可能なスーパー汎用機。これまでにバイドから収集された膨大なデータの全てが、この機体に活かされているといっても過言ではない。実際、今回の機体開発及びバイドとの戦闘は、本機を開発するためと言われるほど。極限までシェイプアップされたシンプルなフォルムは、究極互換機として全ての装備に対応した結果なのだろうか。このR-99(NO.99)を使えば、全くのオリジナル機体を創りだすことが可能。試行錯誤をくり返し、最強の組み合わせを見つけだそう。

全てのパーツから装備を選択し、最強の一台を創りだそう。

機体番号_100 [—]

◎究極互換機Ver.2

R-100

CODE NAME:

"CURTAIN CALL"

【カーテン・コール】

Development Condition
機体開発条件 | R-99(機体NO.99)完成後、パスワード「99100101」を入力

Profile プロフィール
いままでの「R」シリーズ開発データをもとに創られた究極の機体。バイドの殲滅よりも、後世に技術を継承することが目的と言われる。

シリーズ開発に幕を引く究極のR戦闘機

R-99(NO.99)の完成によってR戦闘機開発プロジェクトは一度終結した。しかし、たび重なる戦いによって得た膨大なデータと、それに基づく貴重なテクノロジーを後世に残すべく組み上げられたのがこの機体。R-99(NO.99)と同等の機体性能を維持させつつ、第三者が見てもその性能、開発技術がわかるようインターフェイスなどに改良が加えられている。戦闘機には不必要な機能を搭載したため、外観がやや大げさになった。R-99(NO.99)で採用されたツインエンジンも、スペース確保のために同等の出力を持つシングルエンジンに載せ替えられている。

R-99と同様に、全ての武装のなかから装備を選択できる。

機体番号 101 [—]

◎究極互換機Ver.3

R-101

CODE NAME:

"GRAND FINALE"

【グランド・フィナーレ】

Development Condition 機体開発条件	R-100(機体NO.100)を30分使用

Profile プロフィール

Rプロジェクトを締めくくる最後の機体。本機の完成を持って開発チームが解散されたため、以降にR戦闘機が創られることはない。

長い戦いの歴史に終止符を打つ究極機

第三の究極互換機。R戦闘機のために開発されたすべての兵装が搭載可能。R-99、R-100と同等の性能を持つが、その外観はかなり異彩を放つ。全体的なフォルムこそR戦闘機に似ているが、ボディの形状はどのシリーズとも異なり、エンジン部などはむしろバイド系統の機体に近い。本機の完成と同時に開発チームは解散したため、今となっては内部構造を知るのは困難。すでに完成されたRシリーズへの一見無意味な追加、完成後のチーム解散を見ると、開発者たちは何かを知ってしまったのかもしれない。バイドの正体、あるいは誕生した理由を……。

この機体でA.I.対戦に挑み、独自の組み合わせを楽しもう。

～隠し要素について～ Secret Factor

[クレジット数の増加]

コンティニュー回数を意味するクレジットは、何度もプレイすれば増やすことが可能。増え方は右の表のとおりで、ゲームスタート時は5回だが、10回出撃するとクレジット10回、100回出撃するとフリープレイ(無限)となる。

プレイ回数	クレジット数
●初期状態	5
●10回	10
●100回	フリープレイ

[パワーアップコマンド]

撃墜されて、装備が初期状態から始まっても安心の隠しコマンド。下記の4種類のコマンドを入力することで、いつでもどんな時でもフルパワーアップ状態になることができる。最後に押すボタンによって、レーザーをパワーアップさせるか、ドース値を上げるかを選べる。

どんな時でもフル装備状態に。入力成功時はピピッと音が鳴り、知らせてくれる。

●【フォース装備】＋【レーザー第三段階】＋【ビット装備】＋【ミサイル装備】

赤……ポーズ中にL2ボタンを押しながら、R2、R2、←、→、↑、↓、→、←、↑、↓、◻ボタン

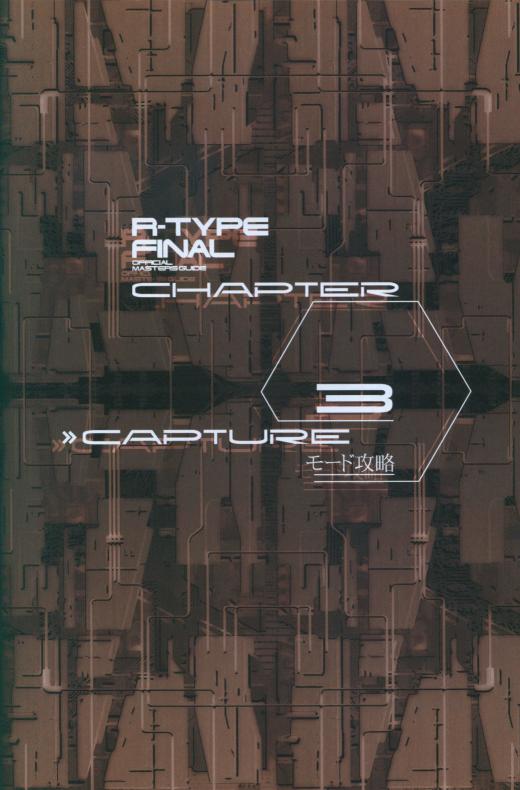
青……ポーズ中にL2ボタンを押しながら、R2、R2、←、→、↑、↓、→、←、↑、↓、⊗ボタン

黄……ポーズ中にL2ボタンを押しながら、R2、R2、←、→、↑、↓、→、←、↑、↓、◎ボタン

●ドース値99.9%

ポーズ中にL2ボタンを押しながら、R2、R2、←、→、↑、↓、→、←、↑、↓、△ボタン

無敵…L2押しながら →→←→←←→← R2 ↑↑↓↓↑↓↑↓ R2

R-TYPE FINAL
OFFICIAL MASTERS GUIDE
CHAPTER
3
»CAPTURE
モード攻略

MISSION MODE

ミッションモード

ここでは、ミッションモードでプレイできる14ステージを攻略していく。下ではステージの流れと分岐の条件について説明しているので参考にしてほしい。

◎ステージ進行&分岐条件

ゲームスタート時は、必ずステージ1.0から始まり、下の図の矢印の通りにステージが進行する。ステージF-Aを終了させるとゲームクリア。ステージ6.1と6.2終了後は、謎のエリアでの戦闘となるが、その事実はプレイヤーの手で確認してほしい。

ステージ1.0、3.0、5.0終了時は、いままでのプレイの結果によって分岐が発生する。くわしくは図の下を参照のこと。

ステージ 3.5

ステージ 3.0 → ステージ 4.0 → ステージ 5.0

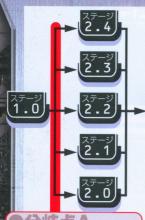
●分岐点A

ステージ1.0
▼
ステージ2.0～2.4

天候棒を破壊したかどうかで次回プレイ時のステージが変化

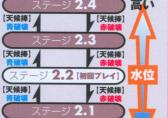
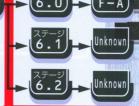
ステージ2.0のボス、ネスグ・オ・シームの本体から突き出る、2色の天候棒のどちらかを破壊することで分岐。破壊しなかった場合は、ステージは変化しない。

どちらかの天候棒を破壊した時点で、もうひとつは出現しなくなる。

●分岐点B

ステージ3.0
▼
ステージ3.5 or 4.0

RX-12使用時のみステージ3.5への分岐が発生

RX-12(NO.69)を使用したときのみ、ステージ3.0クリア後に3.5をプレイすることができる。他の機体使用時は、ステージ3.0からそのまま4.0へ進む。

●分岐点C

ステージ5.0
▼
ステージ6.0～6.2

分岐棒を破壊することで次のステージが決定される

ステージ5.0のボスに設置されたふたつの分岐棒のうちどちらかを倒すかによって分岐。青を壊すとステージ6.1へ、赤を壊すと6.2へ、どちらも破壊しないと6.0となる。

戦闘中は余裕がないため、分岐棒の破壊は、出現時に行なうといい。

ページの見方

① ステージ番号とサブタイトル

② ステージの流れ

P122のステージ分岐図を簡略化したもの。進行状況がわかる。

③ 出現条件

そのステージを訪れるための条件。分岐などで条件が必要なものもある。

④ 進行チャート

そのステージで起こることを、チャートにまとめて掲載。チャートそれぞれには、パワーアップアイテムを落とすPOWアーマーの出現と、どの種類を落とすかがわかるアイコンを用意している。また、難易度の高い場所については、後のポイント攻略でくわしく解説。

アイコンの意味

- 赤 ……赤レーザークリスタルを落とすPOWアーマーが出現
- 青 ……青レーザークリスタルを落とすPOWアーマーが出現
- 黄 ……黄レーザークリスタルを落とすPOWアーマーが出現
- M ……ミサイルを落とすPOWアーマーが出現
- B ……ビットを落とすPOWアーマーが出現

⑤ ボス攻略ページ

ステージの最後に待ち構えるボスの名前と、本書で攻略しているページ。

⑥ ポイント攻略

ステージを攻略するうえでの難所をくわしく解説。図を使って解説しているものもある。

図内の矢印について

⑦ オススメの機体

バイドの特徴や出現する位置、地形の有無を考慮して、最も攻略に適している機体をピックアップして紹介。

永眠の都市

1.0 2.4 2.3 2.2 2.1 2.0 3.0 3.5 4.0 5.0 6.0 6.1 6.2 F.A

◎フォースシュートと波動砲の使い方をマスターしよう!

複雑な動きを行なう敵があまりいないうえ、それぞれが出現するまで間があるので、波動砲をチャージする時間は十分ある。メルトクラフトには、本体と飛ばしてくる弾のどちらにもフォース防御で対処し、ドースゲージを溜めるといいだろう。

プレイ条件　ゲーム開始時からプレイ可能。

謎の飛行物体とすれちがったあと、4機編成のメルトクラフトが3度出現。同時に赤レーザーを落とすPOWアーマーも登場。

赤 青 黄 B M

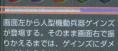
背景のスクロールが斜めに変化したのち、前方上段からストロバルトが現れる。続けて前方中央からストロバルトがもう1機出現する。

赤 青 黄 B M

背景スクロールが横に切り替わり、前方下段と上段から2機のストロバルトが出現。直後にPOWアーマーが画面右から現れる。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

画面左から人型機動兵器ゲインズが登場する。そのまま画面右で振りかえるまでは、ゲインズにダメージを与えられない。

赤 青 黄 B M

前方から、赤レーザーを落とすPOWアーマーが出現。続けて4機編成のメルトクラフトが画面の右側中央、下の順に続けて出現する。

赤 青 黄 B M

画面左上から右下へ続く壁面に沿って、2機のマックランガーが登場。同時に前方下段から、青と黄を落とすPOWアーマーが出現。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

壁面内部からギロニカが出現。ギロニカとほぼ同時に、画面左からミサイルを落とすPOWアーマーが現れる。

赤 青 黄 B M

ギロニカ戦の最中に、画面右下からビットと赤レーザーを落とすPOWアーマーが2体登場。どちらも取り逃さないように。

赤 青 黄 B M

画面左上から地形に沿ってシマックランガーが2体、続いて右下からメルトクラフトの4機編隊が出現する。

赤 青 黄 B M

メルトクラフトが画面左下から4機出現する。画面端にいると敵にぶつかる恐れがあるので、できるだけ画面中央で戦うこと。

赤 青 黄 B M

メルトクラフトの4機編隊が、画面左下と右下から同時に出現。フォースを装着していない方向からの敵弾は、きちんとかわすこと。

赤 青 黄 B M

Xelf-16がレーザーを2度放ったあと、青レーザーを落とすPOWアーマーとともにストロバルトが出現する。

赤 青 黄 B M

前方からメルトクラフト4機編隊が2度出現。そのあと、赤レーザーを落とすPOWアーマーが1体現れる。

赤 青 黄 B M

画面右側から、ストロバルトが3機同時に出現する。赤レーザーを連射して、上から順番に倒していこう。

赤 青 黄 B M

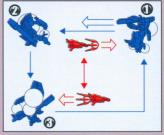
BOSS

●ボス **Xelf-16**

p.158

ゲインズの凝縮波動砲を避け 波動砲を撃ちこむ

ゲインズは、ステージ1.0の中ボスともいえる存在で、戦いの間は、ほかの敵は出現せずに1対1で対決する。

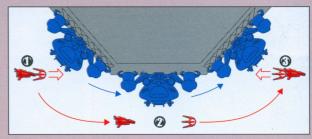
ゲインズの行動は、凝縮波動砲を数発連射したあと、自機と高さを合わせたのち画面左にタックルを1往復、その後再び凝縮波動砲を放つ。ふたつの攻撃はどれも単純なものなので、距離をとっていれば避けることは難しくないだろう。スキだらけな凝縮波動砲のチャージ中に、こちらの波動砲を当てるといい。

❶ 凝縮波動砲を向けた方向の少しだけ下にいれば、当たることはない。
❷ タックルは横方向にまっすぐ進む。縦に大きく動いて回避しよう。
❸ 左に向かってタックルしたあと、再度右に戻ってくる。

2度目の凝縮波動砲を放ったあとでも倒すことができなければ、画面外へと逃げてしまう。

CHECK POINT B

2回目の攻撃をかわしたら 画面右側に移動すること

ギロニカは、画面右上にある人工都市の外壁を突き破って登場してくる。つねに画面上の地形にはりついて移動し、「上」に放物線を描く泡弾を吐き出す。

弱点は最も下側に位置する頭頂部にあり、歩き出してから攻撃が可能だ。チャージしておいた波動砲を撃ち込んだのち、レーザーで攻撃しよう。2回目の泡弾が発射されると外壁自体の角度が変わる。ギロニカが完全に左右逆転したときは、左側に回り込んでフォースを後ろに装着し直そう。

❶ ギロニカが登場した直後は、赤レーザーで攻撃可能な右側の地形にいる。
❷ 中盤になると、赤レーザーでは攻撃しにくい画面の上の地形に移動する。
❸ 最後は左側の地形に。フォースを後方に装着しレーザーで攻撃しよう。

●機体番号011
R-9S STRIKE BOMBER

強力なMAXチャージ波動砲でボスを1撃で粉砕!

R-9S(NO.11)の最大の特徴は、2ループMAXのメガ波動砲だ。ヒットした時点で弾が消えるスタンダード波動砲とは違い、この種類は目標を貫通する。これは巨大な敵に有効で、貫通する間はダメージを与え続けることが可能。ボスのXelf-16に使えば一撃で倒せるのだ。

ギロニカには、横向きになったときに波動砲を放とう。

序盤に使用可能になる機体の中でトップクラスの威力。

STAGE 2.0

歪んだ生態系

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

1.0 → 2.4 / 2.3 / 2.2 / 2.1 / 2.0 → 3.0 → 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

◎ビラシンス種蒔き型とヨークの投下弾に注意!

ヨークやサンドタランなど、次々と敵が出現するステージ。地上から吹き出る蒸気で、機体が上方へ飛ばされるときもある。手強い敵はヨーク。投下弾は、地上に到達後は破裂し、細かい弾をまき散らす。前方からの出現時は、投下前に波動砲で攻撃しよう。

プレイ条件 前回のプレイ時にステージ2.1か2.0で赤い天候棒を破壊していること。または2.0で天候棒を壊していないこと。

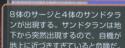
スタート直後に8体のキートと4体のサージが出現。キート、サージともにフォースで倒し、ドースゲージを増やしておくといい。

赤 青 黄 B M

POWアーマーと同時に、画面右からヨークが2体出現する。ヨークの投下弾が落下するまえに急いで倒しておくこと。

赤 青 黄 B M

8体のサージと4体のサンドタランが出現する。サンドタランは地下から突然出現するので、自機が地上に近づきすぎていると危険だ。

赤 青 黄 B M

ヨークが2体、サンドタランが6体出現し、その後ミサイルを落とすPOWアーマーが出現。確実にミサイルを入手しておきたい。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

POWアーマーが出現した直後に、画面左からヨークが合計で7体出現する。ここに到達するまえに、フォースを後方に装備しておこう。

赤 青 黄 B M

8体のキートの群れが、3回連続して出現する。自機に近づいてくるだけで攻撃してこないので、フォースシュートで対応するといい。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

ビラシンス種蒔き型と2体のヨークが同時に出現する。ビラシンス種蒔き型が発射する種弾は、ショットやフォースで破壊可能だ。

赤 青 黄 B M

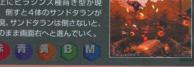
4体のサンドタランが、まるでビラシンス種蒔き型に隠れていたかのように出現。青レーザーを落とすPOWアーマーも登場。

赤 青 黄 B M

16体ものヨークが、画面右から次々に出現する。レーザーをパワーアップしておかないと、全てのヨークを倒すことはほぼ不可能だ。

赤 青 黄 B M

地上にビラシンス種蒔き型が現れ、倒すと4体のサンドタランが出現。サンドタランは倒さないと、そのまま画面右へと進んでいく。

赤 青 黄 B M

13体のサンドラタンの群れがふたつ出現後、画面右からPOWアーマーが登場。サンドタランを優先して倒そう。

赤 青 黄 B M

タランコロニー2体から13体のサンドラタンがそれぞれ出現し、POWアーマーも同時に登場。もちろんタランコロニーも破壊可能だ。

赤 青 黄 B M

サンドラタンの群れが、画面右から8体、左から6体出現する。フォースを後方に装着し、右からのものはショットで対応しよう。

赤 青 黄 B M

黄レーザーと青レーザーがほぼ同時に入手できる。正面に飛ぶレーザーを装備している場合には、特にここで変更する必要はない。

赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス **ネスグ・オ・シーム**

p.161

CHECK POINT A

画面左から連続して敵が出現 フォースを装備して対処しよう!

青レーザーを落とすPOWアーマーの登場を合図に、画面左から7体のヨークが次々と出現する。そこで、POWアーマーが出現するまえにフォースを後方に合体させ、ヨークの出現に備えておくといいだろう。前方に装備したままではヨークを攻撃できず、どこにも逃げ道はなくなってしまうのだ。この場面ではヨーク以外の敵は一切登場しないので、赤レーザー、または青レーザーで、投下弾を放つまえにヨークを撃退していこう。

反射レーザーを使ってヨークを攻撃。投下弾が放たれたら地形を利用して弾を回避しよう。

POWアーマーが続けて出現したら、そのあと画面左からヨークが出現する。

CHECK POINT B

ヨークを攻撃しながら 種蒔き時はビラシンスを攻撃!

地上にビラシンス種蒔き型が、上空に2体のヨークが出現する。全ての敵はほぼ同時に攻撃してくるため、退路がなくなってしまう。この状況に対処するには波動砲を事前にチャージしておき、キートが画面内に登場後、すぐに倒すことだ。

このように波動砲をチャージする準備ができなかった場合は、基本はヨークを攻撃し、種弾は蒔かれたときのみ対処すること。種弾を破壊しておかなければ、退路を消されてしまう。

① 投下弾を落とすまえにヨークを倒すことができれば、投下弾は消滅する。
② ビラシンス種蒔き型からの種弾に対処するには、上下に移動しかわす。
③ 種弾での攻撃がやんだら、自機を画面下に移動させレーザーで攻撃。

事前に波動砲をチャージしておき、この位置からヨークが見えたと同時に発射する。

●機体番号016

R-9 Leo LEO

ビットから発射されるレーザーで上下に広がる敵を攻撃!

R-9Leo(NO.16)のレーザーは、どれも攻撃範囲が上下に広く、上空のヨーク、地上のサンドラタンなどを同時に攻撃可能。特にリフレクトレーザーは、画面左からヨークが出現する場面やタランコロニーが2体登場する場面など、地形に囲まれた場所で大きな効果を発揮する。

フォース前方装備のままで、タランコロニーも攻撃可能。

クロスレーザーは上下に移動して攻撃範囲を広げる。

STAGE 2.1

歪んだ生態系

前回のプレイ時にステージ2.0で青い天候棒を破壊する、または2.2で赤い天候棒を壊していると出現。

◎ヨークとビラシンスの芽が脅威 攻撃されるまえに撃破してしまおう

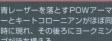
ヨークの炸裂弾と、様々な地形から突然現れるビラシンスの芽が難関となるステージ。これらの敵は、レーザーの攻撃力が低いとなかなか倒せない。その場合は、つねに波動砲をチャージしておき、出現と同時に発射するといい。

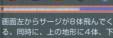
地形からキートコローニアンが、上空からヨークが2体出現。ステージ開始時から波動砲をチャージしておき、ヨークをすぐに倒そう。

赤 青 黄 B M

青レーザーを落とすPOWアーマーとキートコローニアンがほぼ同時に現れ、その後ろにヨークミンゴが待ち構える。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

ミサイルを落とすPOWアーマーが飛んできたあと、上の地形から6体、下の地形から6体のビラシンスの芽が出現。波動砲で一掃しよう。

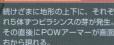
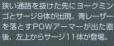
赤 青 黄 B M

画面左からサージが8体飛んでくる。同時に、上の地形に4体、下の地形に4体のビラシンスの芽とキートコローニアンが出現。

赤 青 黄 B M

続けざまに地形の上下に、それぞれ5体ずつビラシンスの芽が発生。その直後にPOWアーマーが画面右から現れる。

赤 青 黄 B M

狭い通路を抜けた先にヨークミンゴとサージ9体が出現。青レーザーを落とすPOWアーマーが出た直後、左上からサージ11体が登場。

赤 青 黄 B M

画面下の水辺にビラシンスの芽が6体、右上からサージが4体出現。すぐに巨大なビラシンス種蒔き型が現れ、種を蒔き散らす。

赤 青 黄 B M

画面右上からヨークが2体現れたあと、何かの施設を守るかのようにヨークミンゴが立ち塞がる。レーザーを集中させて倒そう。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

建物に入るとすぐ、キートコローニアンが3体いる。3体目のキートコローニアンに近づくと、ビラシンスの芽が3体同時に出現する。

赤 青 黄 B M

画面の下にキートコローニアンが3体、キートを発生させている。狭い通路に近づくと、上下にビラシンスの芽が4体出現するので注意。

赤 青 黄 B M

赤レーザーを落とすPOWアーマーに続いてサージ8体が画面上側から出現。さらにサージが4体現れたあと、ビラシンスの芽が2体現れる。

赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス

ネスグ・オ・シーム

p.161

フォースを後ろに装着し、後方からのサージを攻撃

地形が上下にせり出し、移動できる範囲が狭くなる場面。ここでは施設の廃虚のような場所に入るまえからフォースを後方に装備し、地形の上下から現れるビラシンスの芽を波動砲、またはショットを連射して倒して前進する。

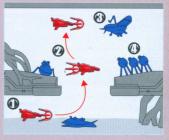
少したつと画面左からサージが現れるが、フォースを後ろにつけたままレーザーで攻撃。右のビラシンスの芽だけに注意して進んでいこう。壁の影に隠れているビラシンスの芽は、右側から近づいて対処すればいい。

広範囲攻撃タイプの波動砲なら、ビラシンスの芽をまとめて倒すことができる。

フォースでサージを倒しながらビラシンスの芽を撃破。波動砲は細かくチャージしよう。

狭い通路で待ち構える3体のキートコローニアン

謎の施設の内部に入った直後、通路がやや入り組んでいる場所からキートコローニアンが3体現れる。ここでは1体目を倒したらすぐにフォースを後ろに付け替え、斜め後ろの2体目をレーザーを使って急いで倒す。その後すぐさまフォースを前方に戻して3体目を攻撃しよう。3体目のキートコローニアン攻撃時は、距離をとって攻撃すること。あまり近づきすぎると、自機の真下の地形から出現したビラシンスの芽に触れてしまう可能性がある。

① 1体目のキートコローニアン攻撃時は、周囲の敵は無視してもいい。
② 機体の後ろにいるキートコローニアンを、いかに速く倒せるかがポイント。
③ フォースを前に装着し直して、レーザーで3体目を攻撃する。
④ 3体目攻撃中は、ビラシンスの芽に触れないよう注意しよう。

フォースの種類にもよるが、ここでは横方向に攻撃できる種類のレーザーを用意しておこう。

●機体番号009
R-9C WAR-HEAD

拡散波動砲で大量発生したビラシンスの芽を一掃！

地形の上下に無数に生えてくるビラシンスの芽を倒すには、攻撃範囲が広い機体を選ぼう。広範囲攻撃タイプの波動砲である、拡散波動砲を持つR-9C(NO.9)であればまとめて攻撃できる。試作型のR-9A2(NO.2)でも同様の攻撃が可能だが、エネルギー拡散まで若干の時間が必要になる。

上下に拡散する波動砲で、ビラシンスの芽を駆逐。

接近戦も多いので、ショットガンレーザーも有効だ。

STAGE 2.2

歪んだ生態系

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

1.0 → 2.4 / 2.3 / 2.2 / 2.1 / 2.0 → 3.0 → 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

初プレイでステージ1.0をクリア後。または前回のプレイ時に2.1で青を、2.3で赤の天候捧を壊していると出現。

◎水中や地形から突然出現するビラシンスの芽などに要注意!

前半は空中のみを、後半は空中と水中を進んでいくステージで、ビラシンスの芽やヨークミンゴなど、突然現れる敵が多い。基本的には地形に沿って進むレーザーを使い、耐久力の高いヨーコミンゴやビラシンス種蒔き型には波動砲を使おう。

4体のサージが2度連続して出現し、その後POWアーマーが登場する。赤レーザーを装備している場合は、変更する必要はない。

赤 青 黄 B M

サージ4体が出現した直後に、画面右からヨークミンゴが出現する。ヨークミンゴは素早く本体のみを攻撃すること。

赤 青 黄 B M

4体のキートが出現後、POWアーマーとともにビラシンスの芽がいきなり現れる。ビラシンスの芽が出現する場所には近づかないこと。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

上から4体、下から5体のビラシンスの芽が出現。その後4体のキートと8体のサージが現れ、直後にヨークミンゴが登場。

赤 青 黄 B M

狭い通路の上面から4体、下面からも4体のビラシンスの芽が同時に出現。寸前で止まっておびき出し、対処すること。

赤 青 黄 B M

ヨークミンゴが登場したのち、サージが11体、9体と連続で出現する。サージはフォース防御で倒せるが、斜め方向からの敵弾に注意。

赤 青 黄 B M

POWアーマー登場後、画面右からビラシンス種蒔き型が登場。同時に、空中では11体のサージ、水中では40体のヌレイレフが出現。

赤 青 黄 B M

空中ではヨークミンゴとともに、6体のサージが出現。水中では40体のヌレイレフが出現する。空中から水中に入る際には注意しよう。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

滝の中から黄レーザーを落とすPOWアーマーが登場し、2体のキートコローニアンから、計16体のキートが放たれる。

赤 青 黄 B M

滝の手前からは見えない位置にキートコローニアンが出現。そのキートコローニアンから8体のキートが放たれ、自機に向かってくる。

赤 青 黄 B M

水中を勢いよく進む40体のヌレイレフの中に、水中用POWアーマーが登場。ヌレイレフは、フォース防御で倒そう。

赤 青 黄 B M

3体のキートコローニアンから、24体のキートが出現する。水中からは見えにくい位置に出現するので、浮上の際は慎重に進むこと。

赤 青 黄 B M

6体のビラシンスの芽が次々と出現し、サージも6体と4体に分かれて出現。その後現れるPOWアーマーを倒そうと急ぐのは禁物だ。

赤 青 黄 B M

青レーザーを落とすPOWアーマーが出現したのち、ネスグ・オ・シーム戦となる。ここでレーザーの種類を青レーザーにしておこう。

赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス **ネスグ・オ・シーム**

p.161

サージに気を取られると水中からヨークミンゴが!

この場所では左からサージが出現するが、避けようと慌てて右へ移動した場合、いきなり出現するヨークミンゴと当たってしまう。フォースを後ろに装着しておく余裕はないため、サージが出現したら、進路の下の水面の手前まで移動しよう。もしビットを装備しているのなら、そこからビットでサージを攻撃してもいい。ビットを装備していない場合は無理をしないで、波動砲でヨークミンゴを倒してから、ショットやレーザーで攻撃すればいい。

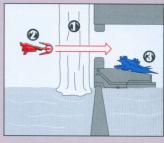
POWアーマー登場とともに波動砲をチャージしておけば、ビラシンスの芽を一掃できる。

サージを避けるため前方へ移動すると危険なので、地形のある位置で待機し、攻撃する。

滝で自機が流されるので敵を倒したら一気に進む!

滝の中にはPOWアーマーとともに、キートコローニアンが待ちうけている。滝の水に打たれると、自機が下方にズルズルと流されてしまう。そこで、キートコローニアンは滝の外から攻撃するといい。

奥にはさらにキートコローニアンが2体待ち受けるため、1体目を倒したら波動砲をチャージしておこう。滝の中に入ったら、波動砲で2体のキートコローニアンを攻撃する。波動砲で倒せなかった場合には、すぐにレーザーを発射。キートの出現前に倒しておくこと。

① 自機が滝に流された状態で放っておくと、地形に挟まれアウトになってしまう。
② 滝の外からの攻撃時は、キートが滝の外に飛び出してくることもあるので注意。
③ キートコローニアンを倒したら、波動砲チャージを開始する。

この次のPOWアーマーも、黄レーザーを落とす。これでビラシンスの芽に対処できる。

●機体番号018
R-9Sk PRINCIPALITIES

ファイアバリアで敵を焼きつくせ!

耐久力が1の敵が数多く登場するこのステージでは、R-9Sk(NO.18)のファイアバリアを使えば、放射しているだけでこれらの敵に対処できる。ただし、ビラシンス種蒔き型に対しては威力が不十分なので、この敵を相手にした場合は、ファイアバリアとともにショットで攻撃しよう。

ビラシンス種蒔き型の種弾もファイアバリアで防げる。

波動砲チャージはファイアバリアが残っている状態で。

STAGE 2.3

歪んだ生態系

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

◎耐久力の高い敵への対処法がカギ 攻撃を集中させて早めに倒そう

完全に水没した大地が舞台のステージ2.3では、当然ながら水棲のバイドしか登場しない。水棲バイドには耐久力の高いものが多いため、攻撃を一点に集中できる機体が有利。出現までに波動砲を十分にチャージしておき、出現と同時に倒していこう。

プレイ条件 前回のプレイ時に、ステージ2.2で青い天候棒を破壊する、または2.4で赤い天候棒を壊していると出現。

黄レーザーを落とす水中用POWアーマーが出現し、続いてヌレイレフの大群が25匹登場。ショットかフォースで迎え撃とう。

大量のヌレイレフを追いかけるように、ヨークコンが2体登場する。余裕があれば、左に移動しながらフォースを接触させて倒そう。

水中用POWアーマーが現れたあと、水面からビラシンス成長過程型が出現。見た目より耐久力が高いので気を抜かないように。

キートコローニアンが、水棲キートを次々と孵化させている。合間に水中用POWアーマーが現れるので、破壊後青レーザーを入手しよう。

キートコローニアンが2体出現。とヨークコンが1体フォースシュートで倒し、波動砲のチャージを維持しておきたい。

A CHECK POINT

ヨークコンが3体と、ビラシンス成長過程型が3体出現。よほど威力の高い波動砲でないと全て倒せない強敵ぞろいの地点だ。

続いてビラシンス根部発達型が出現。耐久力が成長過程型の4倍以上あるので、簡単には倒せない。フォースやレーザーを駆使して攻撃だ。

ヌレイレフが連なって出現する。耐久力の高い敵はしばらく出ないので、波動砲チャージで備える必要はない。レーザーで倒そう。

B CHECK POINT

狭い通路にヌレイレフが次々と押し寄せてくる。この処理に手間取ると、上から出現するヨークコン3体を倒せなくなってしまう。

ヌレイレフが35体、ぐるぐると円を描いて泳ぎ、2周するとこちらに向かってくる。フォースとレーザーで手前から倒していこう。

ヌレイレフを追いかけるように、4体のヨークコンが出現。残っているヌレイレフと一緒に、まとめてレーザーで迎撃すればOKだ。

通路が狭くなり、スピードの速いヨークコンが3体出現。フォースだけでは倒しにくいので、ショットやレーザーを加えて倒すといい。

BOSS

●ボス ネスグ・オ・シーム

p.161

レーザーを前方に発射して画面右から現れる敵を攻撃

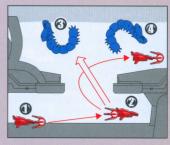
ヨークコンが3体、ビラシンス成長過程型が3体、そしてビラシンス根部発達型が1体出現するエリア。どの敵も耐久力が高いので、レーザーがパワーアップしていない状態ではしのぎきれない。機体前方を攻撃できないレーザーを装備中の場合は、画面右から現れる水中用POWアーマーから青レーザーを入手しておく。これで、押し込まれることはないはずだ。途中で出現する水中用POWアーマーは黄レーザーを落とすので、見逃すほうが無難だろう。

危なくなったらスペシャルウェポンで対応。できれば追い詰められるまえに使ってしまいたい。

最適なのは赤レーザー。このステージではここまでには出ないので、1.0から持ち越す必要がある。

フォースを前後につけかえて左右のヨークコンを倒す

狭い通路に敵がひしめく場所で、ステージ2.3最大の難所といえる。通路の入口からヌレイレフが次々にやってくるが、構わずフォースを前方に装備し、フォース防御で突っ込むといい。そこから右側にまっすぐ進み、突き当たりのくぼみでフォースを後方に装着する。その位置で画面右より現れ自機の上から向かってくる大量のヨークコンを攻撃。ある程度倒していると、敵の出現がやむので、フォースを前方に戻してから右上に移動しよう。

① ヌレイレフをフォースで迎撃したあとは、地形のくぼみまで移動する。
② 画面右から現れ、自機の上から向かってくる敵をレーザーで攻撃する。
③ この画面左上にいるヨークコンだけは、その場を回り続ける。
④ 再度フォースを機体前方に装着させ、画面右からのヌレイレフに備える。

斜め後ろを攻撃できるレーザーならば、より安全に移動可能。射程の短い機体はつらい。

●機体番号074
BX-T DANTALION

接近戦用のニューロンレーザーでバイドの侵攻を遮断

上下2方向しか攻撃できず、射程が短いため使いにくい印象を受けるBX-T(NO.74)のニューロンレーザーだが、このステージ2.3であれば大活躍が期待できる。狭い場所であれば、ヨークコンの突撃にさえ気をつければ、敵のほうからレーザーに向かってくるかのように殲滅することが可能だ。

耐久力の高い敵に突っ込まれないようにすれば安全だ。

敵弾は防げないので、フォースで吸収すること。

歪んだ生態系

◎ヌレイレフとヨークゴーンへの攻撃の使い分けが重要!

水面が大きな氷に覆われた厳寒の海底を進むステージで、氷によって一部地形が狭くなっている。出現する敵はヌレイレフとヨークゴーンが中心。ヌレイレフにはフォースシュートで攻撃し、ヨークゴーン出現に備えて波動砲をチャージしておくといい。

START

スタート直後に黄レーザーを落とす水中用POWアーマーが登場。その後25体のヌレイレフ、4体のヨークコンが次々に出現する。

赤 青 黄 B M

地形が狭くなった付近で14体のヌレイレフが出現する。フォースを機体前方に装備しておきフォース防御で対応しよう。

赤 青 黄 B M

画面右から14体のヌレイレフが出現。次に現れるヨークゴーンに備えて、波動砲のチャージを開始しよう。

赤 青 黄 B M

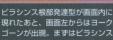
水中用POWアーマーの登場が合図であるかのように、画面左右からヨークゴーンが出現。まずは左のものを攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

ヨークゴーンが見えた直後から、10体のヌレイレフが2度出現する。地形の影響でヌレイレフが見えにくいので、注意すること。

赤 青 黄 B M

水中用POWアーマー登場後、10体のヌレイレフと7体のアクアタランが出現する。反射レーザーで双方を同時に攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

ビラシンス根部発達型が画面内に現れたあと、画面左からはヨークゴーンが出現。まずはビラシンス根部発達型を先に攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

6体のアクアタランが出現。地形の先端部で待機していれば、耐久力が1ではないものの、フォース防御も可能。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

画面右からヌレイレフ10体が、画面左からアクアタランが7体出現。フォースを後方に装備し、アクアタランはレーザーで攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

15体のヌレイレフ出現と同時にPOWアーマーが登場する。反射レーザーを装備しておけば、次の場面のヨークゴーンを攻撃可能だ。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

ヨークゴーンが見えたあと、黄レーザーを落とす水中用POWアーマーが出現する。黄レーザーは取らなくてもいいだろう。

赤 青 黄 B M

3体のビラシンス成長過程型が次々に出現する。戦闘の最中には、赤と青それぞれのレーザーを落とす水中用POWアーマーが登場。

赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス **ネスグ・オ・シーム**

p.158

CHECK POINT A　ヨークゴーンとともに出現するアクアタランなどに注意!

画面右からヨークゴーンの頭部が現れた瞬間に、下からヌレイレフが出現する。事前に波動砲をチャージしておき、まずはヨークゴーンに撃ち込む。ヌレイレフへの攻撃は地形の影響で当たらないので、地形を越えてきたもののみに対応し、残りは自機が地形を越えてからにしよう。反射するタイプのレーザーを装備しておけば、自機が地形の上に到達した瞬間から攻撃可能だ。直後に出現するヌレイレフの群れにはフォース防御で対処すること。

❶ヨークゴーンの本体を破壊しても、腹部分のパーツが画面に残るので注意。
❷ヌレイレフは死角から襲ってくるが、フォース防御で対応可能。
❸アクアタランは弾を放たないため、攻撃は最後に回していい。
❹先にはビラシンス根部発達型が待つので、波動砲をチャージしておこう。

CHECK POINT B　画面左からの敵はフォースで対処 ヨークゴーンには波動砲を!

右の図のとおり、左上の通路から、右下の通路へ進む場所。右からは耐久力の高いヨークゴーンが、左からはヌレイレフが大量に現れる。ここでは事前に波動砲をチャージし、フォースを後方に装着しておく。そして左から襲ってくるヌレイレフにはフォース防御で対処し、右からのヨークゴーンには波動砲で攻撃しよう。

下に位置している水中用POWアーマーに注意。最後には通路に顔を出すので、自機と接触する恐れもあるのだ。

❶画面左から現れるアクアタランは、フォース防御を使う。
❷自機とヨークゴーンの横位置があったら、波動砲を発射しよう。
❸水中用POWアーマーはちょうどヨークゴーンを倒したころに移動する。

このPOWアーマーは黄レーザーを落とす。ここで無理して取らなくてもいいだろう。

●機体番号003
R-9A3 LADYLOVE

対地レーザー改で小さな敵を一掃!

地形によってせまくなっている場所が多いため、地形に沿って移動するレーザーを使えば、通路内全ての敵を攻撃できる。R-9A3(NO.3)の対地レーザー改なら、弾が大きいので、上下を地形に挟まれている場所はもちろん、CHECK POINT Aのような場面でも十分戦うことが可能だ。

次々と登場するヌレイレフとヨークゴーンを一掃できる。

対地レーザー改は強力なので、アクアタランも一撃だ。

STAGE 3.0

巨大戦艦襲来

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

◎巨大戦艦を周りから少しずつ破壊　長期戦だが集中力を維持しよう

ステージを通して巨大戦艦との対決をくり広げる、一風変わったステージ。戦艦の外側に備えつけられた砲台やエンジンを潰していき、最後に本体コアの破壊を目指そう。フォースを貫通する弾を撃つ敵が多いので、回避を重視すること。

ステージ2.0、2.1、2.2、2.3、2.4のどれかをクリア後。

開幕早々にグラムが迎撃にくる。スタンダード波動砲などなら1ループで倒せるので、デモ終了直後からチャージしておこう。

赤 青 黄 B M

画面上に位置する戦艦後方のE321式戦艦用エンジンからアフターバーナーが放たれる。同時に画面右下からPOWアーマーが出現。

赤 青 黄 B M

E320式戦艦用エンジンが点火される。続いて、戦艦後方の上部に2台設置されたバルサーの砲門が開き、自機に向かって砲撃を開始。

赤 青 黄 B M

画面が見下ろしになり、バルサー5台、グラム、バルサー3台が立て続けに出現。同時に画面右下からPOWアーマーが登場する。

赤 青 黄 B M

ハッチからサージが6体現れ、続いてバルサーが2台出現。その後ブラバムとグラム、POWアーマーが現れる。

赤 青 黄 B M

画面左上のハッチからグラムが出現。戦艦前面に配置のランサー5基がレーザーを発射し、画面右下からはPOWアーマーが現れる。

赤 青 黄 B M

青レーザーを落とすPOWアーマー出現後、惑星破壊波動砲が発射。その後画面右からサージと赤レーザーを落とすPOWアーマー登場。

赤 青 黄 B M

画面が横向きになり、爆雷を投下し続けていたグラント4基が爆雷を砲撃開始。爆雷はある程度落下すると炸裂する。

赤 青 黄 B M

戦艦下部に設置されたジェミニから弾が放たれる。ジェミニには、レーザーで攻撃するとともにフォースを接触させるといい。

赤 青 黄 B M

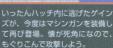
画面右上からサージの13機編隊が出現。画面右のビルは破壊できるので、フォースを接触させてドースゲージを上げよう。

赤 青 黄 B M

上方のハッチから、リフトにつかまった陸戦用ゲインズが降りてくる。バルサーも現れ、ゲインズのバズーカとともに攻撃。

赤 青 黄 B M

いったんハッチ内に逃げたゲインズが、今度はマシンガンを装備して再び登場。懐が死角になので、もぐりこんで攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

戦艦上部に設置されたジェミニが砲撃を始め、上からPOWアーマーが出現。さらにジェミニの後ろからグラムが現われる。

赤 青 黄 B M

画面右からリボー4機とPOWアーマーが、左からリボー3機とPOWアーマーが出現。その後ボルト5基とPOWアーマーが登場。

赤 青×2 黄 B M

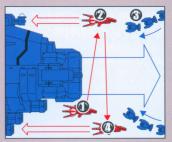
BOSS

●ボス

本体波動コア

p.163

惑星破壊波動砲には死角から攻撃を当てる

惑星破壊波動砲が画面内に見えたらフォースを自機の後方に装備し、レーザーを後方に発射し続けよう。1回目の波動砲が放たれたのちに、画面のスクロールに合わせて上昇し、波動砲の上部を攻撃。ここで画面右上からのPOWアーマーも倒しておき、落とした赤レーザーを回収する。2回目の波動砲発射後は、再び波動砲の下部を攻撃。出現時から惑星破壊波動砲にレーザーを当て続けていれば、ここで破壊することができるだろう。

❶フォースを後方に装着し、波動砲にフォースを接触させつつダメージを与える。
❷波動砲の上に移動後は、波動砲上部のランサーも破壊しておくこと。
❸画面右上と右下からサージが登場するが、波動砲によって撃墜されていく。
❹惑星破壊波動砲を破壊したら、戦艦下部のグラントを攻撃開始。

惑星破壊波動砲がチャージすると自機が吸い込まれる。スピードを上げて距離を取ること。

陸専用ゲインズとの2度にわたる戦い

巨大戦艦の下側に回りこむと、戦艦下部のハッチから青い陸戦用ゲインズが登場する。ゲインズ赤と同じようにバズーカで攻撃してくるが、ダメージを与えていると持っていたバズーカをこちらに投げつけ、ハッチ内に逃げていく。投げられたバズーカは、レーザーで打ち落とすこと。

その後戦艦上部のハッチからマシンガンをかまえ再び登場。このときは懐にもぐりこめばマシンガンが当たらないので、至近距離から攻撃しよう。

最初は、ステージ1.0のゲインズと同じ凝縮波動砲で攻撃してくる。縦の動きで回避。

以前のゲインズと違って動き回らないので、時間はかかるが問題なく倒せるはずだ。

●機体番号066
TL-2A2 NEOPTOLEMOS

ビームサーベルを装備して接近し、砲台をザクザク切り刻め!

巨大戦艦に設置されている砲台のほとんどは、砲撃の方向が固定されている。そのため死角にもぐりこみやすいので、接近戦が有効だ。オススメは、TL-2A2(NO.66)のビームサーベル・黄昏。このレーザーで各種砲台の真横に張りついて斬りまくろう。

惑星破壊波動砲を最も速く壊せる機体のひとつだ。

スピードを落とし、ベストの位置をキープしよう。

STAGE 3.5

暗黒の森の番犬

1.0 → 2.0 / 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 → 3.0 → 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

プレイ条件 RX-12(NO.69)を使用しているときに限り、ステージ3.0のクリア後。

◎画面が暗いステージなので地形とグレイスの判別が困難

出現するザコ敵はグレイスとワイトのみ。グレイスは地形の上下にある水面を移動するだけだが、弾を放つとき以外は暗い画面と同系色のため、地形との見極めが難しい。ワイトの攻撃を避けるときでも、あまり大きく画面上下を移動しないこと。

START

スタート直後に2体のワイトが出現し、その後POWアーマーが登場。ワイトが発射する弾は曲線を描くので、軌道を見極めて避けること。

赤 青 黄 B M

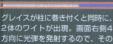
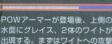
2体のワイトが出現したのち、画面下の水面をグレイスが移動していく。さらに画面奥に立っていた木が倒壊し、自機を襲ってくる。

赤 青 黄 B M

ワイトが1体登場したあと、下側の水面をグレイスが移動。ここでは背から大量の弾を発射するので、フォース防御で進んでいくこと。

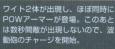
赤 青 黄 B M

グレイスが柱に巻き付くと同時に、2体のワイトが出現。画面右側4方向に光弾を発射するので、その中央で待ち構えて攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

POWアーマーが登場後、上側の水面にグレイス、2体のワイトが出現する。まずはワイトへの攻撃を優先すること。

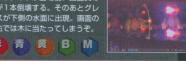
赤 青 黄 B M

ワイト2体が出現し、ほぼ同時にPOWアーマーが登場。このあとは数秒間敵が出現しないので、波動砲のチャージを開始。

赤 青 黄 B M

POWアーマーの登場後、2体のワイトが出現する。1体目のワイトが下に移動後に波動砲を発射すれば、2体を同時に攻撃可能。

赤 青 黄 B M

2体のワイトが登場後、画面奥の木が1本倒壊する。そのあとグレイスが下側の水面に出現。画面の左右では木に当たってしまうぞ。

赤 青 黄 B M

2本の木が続けて倒壊し、同時にワイトが2体出現する。2本の木の中央で待機し、根の部分に気をつけながら上方へと移動しよう。

赤 青 黄 B M

グレイスが再び下側の水面に出現し、ワイトも2体登場。ここでグレイスを倒していると、この先で出現することはない。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

4体のワイトが続けて出現し、同時にPOWアーマーが登場。さらに3本の木がほぼ同時に倒壊し、直後に4体のワイトが出現する。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

黄レーザーを落とすPOWアーマー登場後、4体のワイトが出現。木の倒壊と同時にワイト、赤レーザーを落とすPOWアーマーが登場。

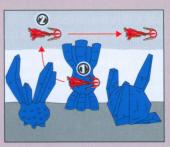
赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス **R-13ケルベロス**

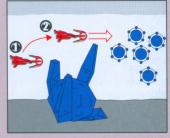
p.164

3本の木の倒壊は中央に待機して避ける!

この場所では、画面奥に生えている3本の木が次々に自機方向へと倒壊してくる。木は、画面左右のものが同時に倒れ、その後やや遅れて中央の木の順番で倒れる。左右の2本が倒れている間は中央の木の前で待機し、中央の木が倒れ始めたら大きく迂回してかわすといい。しかし中央の木が倒れている最中は、画面右から4体のワイトが出現し、大量の弾を放つ。そのため中央の木をかわすときは、画面右ではなく画面左に移動すればいいだろう。

❶中央の木をかわすときは、左の木の根が残っている状態で画面左へと移動する。
❷画面左上で、後に登場するワイトに対処するため、波動砲をチャージ。

木の倒壊時の移動は、黒い根部分が画面内に消えるまで待ってから行なうこと。

木の倒壊を避けながら波動砲をチャージ!

ここでは画面右より4体のワイトが出現するので、弾を避けながらレーザーで攻撃しよう。ただし倒したころに画面中央の木が倒れてくるので、攻撃は画面中央ではなく画面左から行なうこと。そのあとすぐ、8体のワイトが画面右より出現する。自機とワイトの間に木が倒れることになるので、この時点でワイトを攻撃することは不可能。波動砲をチャージしておき、木が倒れきったら接近してくるワイトに向かって波動砲を撃ち込もう。

❶倒壊中の木は自機の攻撃だけでなく、ワイトの攻撃も遮断する。
❷ワイトの弾は、フォースやビットでも吸収することは不可能なので注意。

2回目のワイトの登場時は、波動砲を使って攻撃しても3～4体程度しか倒せない。

●機体番号069
RX-12 CROSS THE RUBICON

長い触手を活かし、画面上下の敵を攻撃!

このステージに最適なレーザーはダブルスネイルレーザー。フレキシブル・フォースから伸びる触手で上下のグレイスを攻撃できるほか、グレイスの弾も消し去ってくれる。これでフォース防御ができない弾が厄介なワイトを、遠距離からでも攻撃を仕掛けられるのだ。

中央付近に位置していてもグレイスを攻撃できる。

ワイトへの攻撃は可能だが、弾は消せない。

STAGE 4.0

沈黙の研究所

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

1.0 → 2.0 / 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 → 3.0 → (3.5) → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

プレイ条件 ステージ3.0、またはステージ3.5のクリア後。

◎集団で現れる小型機が弾を連射 早めに処理しないと防ぎきれない!

このステージには中、大型の敵も多数出現するが、気をつけるべきは複数の小型機から嵐のように放たれる弾だ。破壊が遅れると画面を埋め尽くすほどになってしまうので、フォースだけでは防ぎきれない。小型機の出現位置を覚えておきたい。

画面右からジーラが3体、続いてアレンが4体、レリックが1体出現する。同時に、POWアーマーが画面右から登場。

ハッチが開き、サージの14機編隊が画面下から上へ移動する。画面左上からは、アレン2体が落下してきて、そのあと右に向かって移動。

画面上からアレンが8体連なって出現し、画面右からリボーが6機現れる。最後に青レーザーを落とすPOWアーマーが出現する。

画面右上と左下からジーラが3体ずつ同時に出現。その後画面右からはリボーがやってくる。ジーラは速攻でどちらかを倒すこと。

画面右からサージが8機、POWアーマー、サージが8機の順で出現。この後現れるキャタピガードに備えよう。

A CHECK POINT

キャタピガードが起動。耐久力が高いので破壊するには的確にダメージを与えることが重要だ。チャート10まで戦いは続く。

画面左上からアレンが6体、ジーラが4体出現。アレンが現れるまえにフォースを後方に装着しておかないと追い詰められてしまう。

画面右上からリボー8機、続いてPOWアーマーが出現。このあたりまできたら、キャタピガードの頭部コアに攻撃を開始しよう。

画面右上からサージが8機、POWアーマー、サージが32機出現。キャタピガードを倒せなかった場合、画面左に移動開始。

ハッチからサージが15機出現し、画面右からリボーが4機が飛来。キャタピガードからは、頭部コアからの攻撃が開始される。

B CHECK POINT

再びハッチが開きジーラが3体出現。同時に画面左上からアレン8機が降りてくる。弾は多いがフォース防御で画面右に抜けよう。

レリックの左からアレンが6体、足並みをそろえて歩いてくる。波動砲などでまとめて倒さないと、砲撃の嵐に襲われてしまう。

28機のリボーの集団が画面右から次々に現れ、弾を放つ。また、リボーに混じってPOWアーマーが登場する。

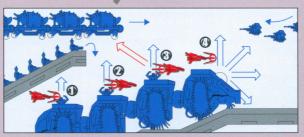
BOSS

●ボス **ドブケラドプス**

p.166

画面周囲から現れる敵には フォースの方向を調節し対応

このステージの中ボスといえる、巨大なキャタピガードとの対決。キャタピガードは決まったルートを通りながら、決まった方向に弾を撃つだけ。といっても、自機の行動範囲が狭くなり、弾はフォース防御ができないため、微妙な操作が必要になる。自機のスピードを落として接触などのミスを減らそう。

キャタピガード戦中でも様々な敵が現れ、攻撃してくる。つねに敵の襲ってくる方向にフォースを装着しておきたい。

① レーザーでの攻撃とともにフォースを接触させ、ダメージを増加させる。
② 攻撃がやんだときにフォースを後ろに装着させ、ふたつめの胴体へ移動。
③ 画面左上から現れたアレンは、斜め方向に放てるレーザーで攻撃する。
④ 頭が見えてもすぐに回り込まずに、アレンに備えること。

CHECK POINT B

キャタピガード戦のあとの 最大の難所

画面右からは3体のジーラが、画面上からは8機のアレンが出現する。アレンが全て降りてくるのを待っていると、画面のスクロールによって追い詰められてしまう。そこで、ジーラを破壊したらフォースを盾にアレンの下をくぐり、画面右側に抜けてしまおう。無事にくぐり抜けたら、残ったアレンを始末しつつ、画面右から現れるレリックやアレンに備えること。アレンが出現後、即破壊することを心がければ、撃たれる弾を最小におさえられる。

レリックが撃つ連続ミサイルもやっかいだ。耐久力は低いので通常のショットですぐに倒そう。

放っておくとすぐに逃げ場がなくなってしまう。敵の出現パターンを覚えて先手をうとう。

●機体番号094
BX-4 ARVANCHE

攻撃範囲の広い青レーザーで小型機を一網打尽!

全方向から小型機が集団で現れるステージ4.0では、広範囲を攻撃できるレーザーが効果的なので、BX-4(NO.94)のスケイルブラスターはまさにうってつけといえる。機体の前方はショットなどで、上下方向をこのレーザーで攻撃すれば、画面各方向から出現する敵を攻撃することができる。

敵の出現する方向さえわかっていればより簡単だ。

全方位を攻撃できるスケイル波動砲も効果バツグン。

STAGE 5.0

跳躍26次元

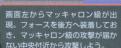
1.0 → 2.0 / 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 → 3.0 → 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

◎ビットと対空レーザーで強力な攻撃を持つ敵に対応

自機のスピードを上げると画面が大きくゆがみ、敵自体や弾が波うつように飛ぶ特殊なステージ。敵の弾が大きくゆがんでいるときはフォース防御がしにくいため、スピードの上げすぎは危険。スピードは2、もしくは3にするといいだろう。

ステージ4.0クリア後。

POWアーマーが出現後、ストロバルトボマーが1体出現。そののちストロバルトボマーが2体と、POWアーマーも登場。

画面左からマッキャロン級が出現。フォースを後方へ装着しておき、マッキャロン級の攻撃が届かない中央付近から攻撃しよう。

ストロバルトボマーが3体同時に出現。ミサイルを連続して発射するだけでなく、コンテナ部分を本体から分離して攻撃してくる。

POWアーマー登場後、マッキャロン級が出現。さらにPOWアーマー2体が登場し、その後2体のストロバルトボマーも出現。

マッキャロン級が出現。さらに2体のストロバルトボマーが出現する。マッキャロン級をさきに破壊しておくこと。

A CHECK POINT

POWアーマー登場後、後方から6体のサージが出現。さらにゲインズが出現し、5体のサージの編隊も画面左から出現する。

画面右から2体、そして画面左から2体のキャンサーが出現。その後さらに2体のキャンサーが出現し、POWアーマーも登場する。

フォトンドーニが出現し、POWアーマーも登場。フォトンドーニの追尾レーザーは、自機のいる地点へと垂直に方向を変える。

B CHECK POINT

画面左から2体のフォトンドーニが出現。2体からのレーザーを同時に避けることは難しいので、どちらか1体を先に倒すことが必要だ。

マッキャロン級が画面左と右下から出現し、POWアーマーも登場。まずは砲台を破壊し、2体の中央でビットで攻撃する。

フォトンドーニが2体とストロバルトボマーが続けて1体出現。さらに8体編成のサージが自機を挟むように上下に出現する。

POWアーマーが登場したあと、2体のフォトンドーニが出現。POWアーマー登場前から、波動砲をチャージしておけば簡単に倒せる。

POWアーマーが登場したのち、画面右からストロバルトボマーが出現。その後画面上下からフォトンドーニが出現する。

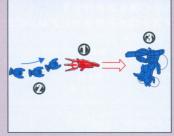
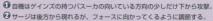
POWアーマー登場後、画面上下からストロバルトボマー、右からフォトンドーニが出現。中央のフォトンドーニをさきに倒しておくこと。

BOSS

●ボス　ファインモーション

p.168

サージはフォースで ゲインズは波動砲で攻撃!

画面左から2度出現する6体編隊のサージ。1度目は問題ないが、2度目は画面右から現れたゲインズとの戦いの最中となっている。この状況は、フォースを後方に装着し、ゲインズには波動砲で、サージにはレーザーで攻撃することで対処する。サージの弾はフォース防御で切り抜けよう。ゲインズからは凝縮波動砲が放たれるが、これに対してはバズーカのやや下に動かずにいれば、ゲインズにダメージを与えながら弾をかわすことが可能だ。

❶ 自機はゲインズの持つバズーカの向いている方向の少しだけ下から攻撃。
❷ サージは後方から現れるが、フォースに向かってくるように調節する。
❸ ステージ1.0のゲインズと攻撃方法は同じだが、弾のスピードが上がっている。

自機のスピードを上げ画面を大きくゆがませていると、フォース防御しにくいので注意。

CHECK POINT B

追尾レーザーは 少しずつ動いて避ける!

フォトンドーニのレーザーは横方向に放たれるが、自機の上下に位置すると、90度進行方向を変え向かってくる。フォース防御ができないものなので、方向が変わったときに自機を前後に動かせば避けることができる。ただし、この場面では画面の左からフォトンドーニが1体ずつ出現する。サーチ能力を持ったレーザーが画面にいくつもあるのは非常に危険。レーザーを放たれるまえに上下どちらかのフォトンドーニを波動砲で倒したい。

先に1体は確実に倒しておくこと。2体のフォトンドーニから逃れるのはとても困難だ。

フォトンドーニから離れた位置で待機。波動砲を発射したら少しずつ後方へと移動する。

●機体番号008

R-9AD3 KING'S MIND

対空レーザー改とデコイ波動砲Ⅲが有効だ!

画面右を幅広く攻撃できる対空レーザー改は、マッキャロン級さえも一気に破壊できる威力があり、デコイ波動砲Ⅲは2体同時に登場することが多いストロバルトボマーを同時に攻撃可能。デコイを上下に幅広く展開させておけば、縦に3体が同時に出現した場合でさえも、まとめて攻撃できる。

敵が出現した瞬間に対空レーザー改で攻撃すること。

デコイを発生させたまま、敵へと移動していく。

STAGE 6.0

宇宙墓標群

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

1.0 → 2.0 / 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 → 3.0 ⇄ 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

プレイ条件 ステージ5.0のボス、ファインモーションのふたつの分岐棒のうち、どちらも壊さずに撃破すると出現。

◎大量の弾をまき散らす アステロイドタランとアレンに注意!

宇宙空間を漂う隕石に空いた、洞窟のような場所を進むステージ6.0。脅威となるのは洞窟の割れ目から無数に登場するアステロイドタランの群。次々に現れては自機に向かって弾を撃ち続けるので、急いで倒さないとハチの巣にされてしまう。

最初にPOWアーマー、ナスルエルの順で現れる。その後洞窟が見えた位置から上下にアステロイドタランが5匹ずつ出現する。

赤 青 黄 B M

洞窟に入ると、POWアーマー、ナスルエル2体、上下から7匹ずつのアステロイドタランが現れる。上下に分散するレーザーで攻撃だ。

赤 青 黄 B M

画面右からナスルエルが3体、POWアーマー、四方からアステロイドタランが5匹ずつ、計20匹現れ、そのあと亀裂に消えていく。

赤 青 黄 B M

道を塞ぐようにゲンナインが2体、画面右下からアステロイドタランが8体、上部の亀裂からアステロイドタランとアレンが大量に出現。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

右下からアレンが6体、画面左からナスルエル6体が出現後、ゲンナインが2体、下部の亀裂からアステロイドタランが大量に現れる。

赤 青 黄 B M

アステロイドタランが画面左上の天井から5体と下から4体現れ、右からはレリックが、画面上からは多数のアレンが登場。

赤 青 黄 B M

大きな亀裂の先にレリックが登場し、ミサイルを連発。続いてPOWアーマーとリボー4体が画面右側から飛んでくる。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

画面左上からアウトスルーが出現。画面内を縦横無尽に泳ぎ回る。体の各パーツから弾を出すので、すれ違いざまに壊そう。

赤 青 黄 B M

アウトスルーがまだ暴れ回る中、リボー8体とPOWアーマーが同時に出現。画面左下からはアレンが現れて亀裂に消えていく。

赤 青 黄 B M

レリックが右側から3体、左側から1体出現。さらに画面の両側からリボーが16機ずつ現れ、画面下の亀裂からキャンサー2体が登場。

赤 青 黄 B M

画面上の亀裂からキャンサー6体、さらにアステロイドタランが20体現れ、左右に10体ずつに分れて天井を歩く。

赤 青 黄 B M

POWアーマーが2体ほぼ同時に現れ、視点が見下ろしになると画面の四隅からキャンサーが6体ずつ出現。そのあとゴマンダーの中へ。

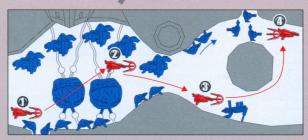
赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス **ゴマンダー**

p.170

CHECK POINT A 遅れてしまうと敵弾のえじきにとにかく正確に急ぐこと

装甲をかまえた方向に対してのみ、あらゆる攻撃を防ぐナスルエルの大群に加え、弾を撃ちまくるアステロイドタランとレリックが連続で出現する難所。まず下の亀裂から出てくるアステロイドタランを全て倒したのち、ナスルエルは回りこんで倒す。そのあと狭い通路を抜けた右下に1体だけいるレリックを倒し、フォースを後方に装備して岩の右上へ。ここで左斜め上から大量に現れるレリックを迎え撃とう。アレンが岩の下に降りると手がつけられなくなるぞ。

❶ まずは亀裂から現れるアステロイドタランを全滅させる。
❷ ゲンナインとナスルエルを全て倒したら、すぐに波動砲をチャージする。
❸ このレリックをいかに速く倒すかがカギ。倒したのちフォースを前後に付け直す。
❹ 大量に現れつつあるアレンに波動砲でまとめて倒す。その後レーザーで攻撃。

CHECK POINT B アウトスルーの出現後は、急いでパーツを破壊しよう

アウトスルーは、本体を破壊することはできないが、本体を構成するパーツを破壊することはできる。パーツを放置していると無数の弾を周囲にばらまくので、フォースやビットを接触させてすれ違いざまに破壊しておこう。全パーツを壊しておけば、あとはアウトスルーと接触しないように移動すればいい。決められたルートを通り抜けるだけなので、通り道を見極めて移動すれば、窮地に陥ることはないだろう。アウトスルーの体で、敵の弾を防ぐことができる。

広範囲にばらまかれる弾はほぼ回避不能。弾を出されるまえにパーツを破壊すること。

画面左から現れるアレンの弾は、アウトスルーの右側にいれば防ぐことが可能。

●機体番号012 R-90 RAGNAROK

屈折するリバースレーザー画面左右から現れる敵を撃破

攻撃が一点に集中しないので、やや使いづらい印象のあるR-90(NO.12)のリバースレーザーだが、ステージ6.0の画面の左右から敵が出現する場所では非常に役に立つ。正面からの攻撃が効かないナスルエルも楽に倒せるので、このステージがクリアできずにいるなら一度お試しあれ。

屈折する赤レーザーは、ナスルエルを倒しやすい。

前後を確実に攻撃できるので挟み撃ちにも対処できる。

1.0 → 2.0 / 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 → 3.0 → 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

バイドとは…

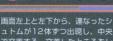
プレイ条件 ステージ6.0クリア後。

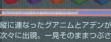
◎様々なタイプの球状物体のみが登場 性質を見抜いて攻撃すること

人類とバイドとの最後の戦いとなるステージ。登場するバイドは、白いシュトム、黒いグアニム、青いアデン、赤いチムス、そしてこれらの集合体であるゲノンのみ。それぞれの攻撃方法をつかみ、対処しよう。"バイド"を倒した先に待つ運命とは……。

START

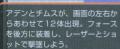
POWアーマー出現後、チムス1体とシュトム6体で構成されたゲノンが登場する。画面右からのチムスを先に攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

画面左上と左下から、連なったシュトムが12体ずつ出現し、中央で交差する。交差したところをレーザーで撃墜だ。

赤 青 黄 B M

縦に連なったグアニムとアデンが次々に出現。一見そのままつぶされそうだが、13体目のアデンのあとのチムスを倒せば全滅する。

赤 青 黄 B M

アデンとチムスが、画面の左右からあわせて12体出現。フォースを後方に装着し、レーザーとショットで撃墜しよう。

赤 青 黄 B M

チムスがシュトムとともに、画面の四方から2度出現。追い詰められるまえにどれか1組を壊し、逃げ道を確保しよう。

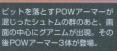
赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

赤レーザーを落とすPOWアーマーが登場したあとに、大量のシュトムが雪崩のように押し寄してくる。

赤 青 黄 B M

ビットを落とすPOWアーマーが混じったシュトムの群のあと、画面の中心にグアニムが出現。その後POWアーマー3体が登場。

赤 青 黄 B M

画面を覆い尽くすほどの大量のシュトムとともに、縦に連なってアデンが登場。この攻撃は、2度くり返される。

赤 青 黄 B M

POWアーマー登場後、うずまき状に球状物体が集まったゲノンが出現。中心にいるチムスを攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

ゲノンが次々と出現する。チムスはグアニムに守られているが、一方向だけ開いている。ゲノンの回転にあわせて攻撃しよう。

赤 青 黄 B M

ゲノンが画面左から出現。アデンが一斉に弾を撃つので、フォースを自機後方に装着しておいて、弾を防ぐ準備をしておくこと。

赤 青 黄 B M

POWアーマーが登場したあと、グアニムで構成された狭い通路が出現。通路の途中からシュトムが現れるのでショットで迎撃しよう。

赤 青 黄 B M

BOSS

●ボス

バイド

p.171

シュトムが大量に押し寄せてくる レーザーで破壊し続けよう

シュトムが画面右から左へ、波をうつように大量に登場する場面。シュトムだけなら問題ないが、途中から破壊できないグアニムや、弾を撃ってくるアデンが混ざるので注意しよう。

対処法として挙げられるのは、自機前方に放てる攻撃力の高いレーザーを撃ち続けている方法。シュトムの移動速度は速く、また波うつように移動するため、フォース防御ではアウトになってしまうこともあるのだ。レーザーで安全な位置を確保していこう。

❶シュトムの移動速度は速く、また波うつように画面右から左に移動する。
❷グアニムはシュトムの流れの中央、外側、中央の順に出てくる。
❸アデンの攻撃は、アデンが赤く光ってから大きく動いて避けるといい。

グアニムに守られたゲノンは ゲノンの回転をよく見て攻撃

ゲノンの核であるチムスは、一方向からしか攻撃できない。さらにゲノン自体が回転しているため、直線的に飛ぶレーザーより、大きく弧を描くものが有効。また、障害物を貫通する波動砲も当然有効だ。弧を描くレーザーを持っていない場合は、ゲノンの回転にあわせてタイミングよくレーザーで攻撃しよう。

ただしグアニムを全周囲に配置しているゲノンも存在する。この場合は、レーザーでは倒すことができないので注意しよう。

ゲノンの外壁のようなグアニム。貫通する攻撃でない限り、どんな攻撃も通用しない。

チムスを攻撃できないときは、弾を撃つアデンから先に倒すといいだろう。

●機体番号097
B-5C PLATINUM HEART

極細レーザーでグアニムの間を貫け!

B-5C(NO.97)のホリゾンタルレーザーは、見た目のグラフィックよりもかなり細い当たり判定を持つ。ショットの弾よりも細いので、位置を調整すればふたつ並んだグアニムの間さえ通すことができる。これを使えばグアニムの塊に守られた大型のゲノンでさえ、チムスを狙い撃ちできるのだ。

グアニムの間を通して奥のチムスを破壊できる。

ホリゾンタルレーザーは、威力が低いことに注意。

STAGE 6.1
異変の忘却

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE

1.0 → 2.0 / 2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.4 → 3.0 → 3.5 → 4.0 → 5.0 → 6.0 / 6.1 / 6.2 → F.A

プレイ条件　ステージ5.0のボス、ファインモーションとの戦いで、ふたつの分岐棒のうち青を壊していると出現。

◎ノーメマイヤーとともに永遠に回り続けるステージだ!

スタート直後からボスであるノーメマイヤーとの戦いが始まる特殊なステージ。戦いの舞台は円の中で、画面が右側にスクロールすることはない。ボスの放つ卵の中にPOWアーマーがあるので、これを破壊すればパワーアップも可能だ。

BOSS
●ボス　ノーメマイヤー

p.169

CHECK POINT A

まき散らされる卵に対処するためフォースは後方に装着!

フォースを装備している場合は、スタート直後にフォースを自機後方に装着しよう。ノーメマイヤーから放たれる卵は時計回りに移動し、真上付近に位置したのち落下してくる。レーザーを自機後方に撃っていれば、ほぼ全ての卵が真上に到達する前に破壊できるのだ。

フォースを装備していない場合は、画面の中央で待機。POWアーマーからレーザークリスタルを入手するまで、辛抱強く落ちてくる卵を破壊しよう。

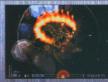
ある程度ダメージを与え続けると、卵の数は減るが直接攻撃してくる第二形態へ変異する。この形態では自機のスピードを上げ、ノーメマイヤー本体と大きく距離をとっていれば問題ない。

① フォースを後方に装備し、卵の破壊だけを考えてレーザーを放ち続けること。
② 卵を全て破壊する。レーザークリスタルを放置すると卵が見えないことに注意。
③ ノーメマイヤーは、時々自機前方や後方へ移動する。そこが攻撃のチャンス。

卵を破壊しやすい対空レーザーを装備。ボスへの攻撃は、移動してくるまで待つこと。

●機体番号019
R-9Sk2 DOMINIONS

フレイムウォールで自機を守りながら攻撃!

このステージの攻略法は、自機後方にレーザーを装備することであるが、このR-9Sk2(NO.19)でフレイムウォールを使った場合に限り、フォースを前方につけたままでも安全に戦うことが可能。卵は真上からしか向かってこないので、ボタンを押し続けて炎を展開させているだけで、卵を破壊しつつ真下のノーメマイヤーを攻撃可能だ。炎が円の左側に触れるように自機を移動させれば、卵を破壊しもらすことはないだろう。このレーザーでフォース後方装着時は、ノーメマイヤーを攻撃し続けることが可能だが、卵を全て破壊できないことがあるので注意しよう。

ここで炎を撃ってもノーメマイヤーを攻撃できず、卵を撃ちもらすことも多くなってしまう。

この位置で微調節すれば、粒子を次々と破壊しつつ、円の左側にやってきたノーメマイヤーを攻撃可能。

STAGE 6.2

逆流空間

◎迷路のようなステージで 機体の細かな動作を要求される

このステージでは、画面内を3×5マスに分解するグリッドが引かれている。このグリッドに沿って、まるで自機の行動を制限するかのようにラーマが伸び、画面内を分割する。ときには自機が1マス内に追い込まれることもあるので、移動は慎重に。

プレイ条件　ステージ5.0のボス、ファインモーションとの戦いで、ふたつの分岐棒のうち赤を壊していると出現。

スタート直後にグリッドが引かれた空間に、まるで自機が落ちるように移動。最初にPOWアーマー・Dが登場する。

赤 青 黄 B M

画面右からラーマが大量に出現したあとに、POWアーマー・Dが登場。このラーマは、先端に光球がないため破壊することはできない。

赤 青 黄 B M

ダリス(大)がラーマで作られたマスの中に囲われている。このダリスは、ラーマを破壊すると周囲へと飛び出してくる。

赤 青 黄 B M

A CHECK POINT

ラーマ内のダリス(大)が出現した直後に、次々とダリス(小)が現れる。その後黄レーザーを落とすPOWアーマー・Dも登場する。

赤 青 黄 B M

ラーマの中を抜けるとさらに下層へと落下し、グリッドの移動方向が逆になる。ラーマが画面左右から、POWアーマー・Dが登場。

赤 青 黄 B M

B CHECK POINT

画面上から大量のアレン・Dが、ラーマに阻まれながらも続々と降りてくる。ある程度たつと、POWアーマー・Dも降りてくる。

赤 青 黄 B M

アレン・Dの大量発生はまたまだ続き、画面右からはPOWアーマー・Dが登場。続けてキャンサー・Dが、左右から出現してくる。

赤 青 黄 B M

アレン・Dの大量発生の最中に、上部にPOWアーマー・Dが登場。アイテムを取ろうとすると、キャンサー・Dは自機を追いかけてくる。

赤 青 黄 B M

アレン・Dとキャンサー・Dの大量発生がまったく衰えないなかで、画面下からPOWアーマー・Dが登場。

赤 青 黄 B M

POWアーマー・Dが登場したあとも、アレン・Dとキャンサー・Dの大量発生、そしてラーマの出現が長時間にわたって続いていく。

赤 青 黄 B M

ラーマとアレン・Dが大量発生したゾーンを抜けると、またしても下層に落下。そのあと、グリッドロックとの戦いとなる。

赤 青 黄 B M

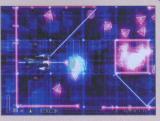
BOSS

●ボス　**グリッドロック**

p.167

フォースシュートで ダリスを少しでも減らす!

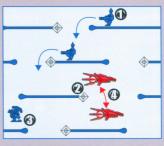
赤いラーマが、大きな箱を作るかのように画面の周囲を移動し続けるエリア。この中には、1×1マスの大きさのラーマで作られた箱がふたつあり、その中には大量のダリス(小)が入っている。

大きな箱に入るまえはフォースシュートを行ない、画面上下にいるダリス(大)を攻撃しておこう。そのあと波動砲をチャージしつつ箱の中に入る。その後は1×1マスの箱の中から放たれるダリス(小)を波動砲でまとめて倒すといいだろう。

1×1マスの箱の中にいるダリスを波動砲で全て倒せなかったときは、レーザーを使う。

ラーマが見えたらすぐにフォースシュート。ショットを連射して、ダリスを倒していく。

中段と下段を移動しながら アレン・Dを倒していく!

画面を上中下段の3つに分割するように、ラーマが移動している場面。アレン・Dは画面上から最上段のラーマの上に着地後、下へと移動してくる。また、キャンサー・Dも画面左から出現する。ここではフォースを後方に装着して画面右下の下段に移動しよう。ここからキャンサー・Dを狙い撃ちしつつ、中段まで達したアレン・Dを攻撃するといい。ラーマを倒せば、移動範囲が広くなるので、敵の弾やキャンサー・Dの対処がしやすくなる。

❶アレン・Dは画面上から登場し、ゆっくりと下へ降りてくる。
❷白い四角がラーマの破壊可能な場所。3段目のラーマは後方からのみ破壊可能。
❸キャンサー・Dは出現後、自機に向かってまっすぐに進んでくる。
❹下段と中段を往復しながら、アレン・Dやキャンサー・Dを攻撃。

自機の真上に移動してきたアレン・Dには、上部へと移動してレーザーで攻撃すること。

●機体番号028
R-9D2 MORNING STAR

R-9D2(NO.28)のディフェンスレーザーは、敵を探知すると90度進行方向を変える。このレーザーはラーマは探知しないものの、アレン・Dやキャンサー・Dが大量発生する場所で有効。圧縮波動砲Ⅱも大量の敵に有効な攻撃で、ステージ開始直後のダリスなら約半数をまとめて倒せるぞ。

ディフェンスレーザーでラーマを破壊!

アレン・Dの位置を気にせずまとめて攻撃できるのだ。

ラーマに捕らわれたダリスも一気に攻撃してしまおう。

NOTES & GALLERY

ノーツ&ギャラリー

シューティングモードをプレイすると、成績に応じて表彰されたり、ポスターや広告で使用された画像が手に入る。ここでは、それらの条件を一覧にして紹介しよう。

NOTES

◎表彰条件

ゲームクリア、隠しステージ発見など、特定の条件を達成した日付が記録されていく。ただし、これらは機体開発やGALLERYと違い、条件を満たしても新しいフィーチャーが追加されることはない。記録されるだけなので、ゲームのやりこみ具合、つまりは達成度を測る上での目安として考えよう。

項　目	表示条件
BABYモードでクリア達成!	シューティングモードを難易度BABYでクリア。
KIDSモードでクリア達成!	シューティングモードを難易度KIDSでクリア。
HUMANモードでクリア達成!	シューティングモードを難易度HUMANでクリア。
BYDOモードでクリア達成!	シューティングモードを難易度BYDOでクリア。
R-TYPERモードでクリア達成!	シューティングモードを難易度R-TYPERでクリア。
ステージ1.0発見!	シューティングモードでステージ1.0をプレイ。
ステージ2.0発見!	シューティングモードでステージ2.0をプレイ。
ステージ2.1発見!	シューティングモードでステージ2.1をプレイ。
ステージ2.2発見!	シューティングモードでステージ2.2をプレイ。
ステージ2.3発見!	シューティングモードでステージ2.3をプレイ。
ステージ2.4発見!	シューティングモードでステージ2.4をプレイ。
ステージ3.0発見!	シューティングモードでステージ3.0をプレイ。
ステージ3.5発見!	シューティングモードでステージ3.5をプレイ。
ステージ4.0発見!	シューティングモードでステージ4.0をプレイ。
ステージ5.0発見!	シューティングモードでステージ5.0をプレイ。
ステージ6.0発見!	シューティングモードでステージ6.0をプレイ。
ステージ6.1発見!	シューティングモードでステージ6.1をプレイ。
ステージ6.2発見!	シューティングモードでステージ6.2をプレイ。
ファイナルステージA発見!	シューティングモードでステージF-Aをプレイ。
ファイナルステージAをクリア!	シューティングモードでステージF-Aをクリア。
AI対戦10勝達成!	A.I.対戦で10勝。
AI対戦100勝達成!	A.I.対戦で100勝。
チャンピオンシップモードクリア!	A.I.対戦のチャンピオンシップモードをクリア。
AI対戦10回達成!	A.I.対戦で10回対戦。
AI対戦100回達成!	A.I.対戦で100回対戦。
20機体開発達成!	選択可能な機体が20機。
50機体開発達成!	選択可能な機体が50機。
99機体開発達成!	選択可能な機体が99機。
全ての機体開発達成!	選択可能な機体が101機。
101機体で出撃達成!	シューティングモードを全ての機体でプレイ。
バイド図鑑　全敵確認完了!	シューティングモードで全ての敵を出現させる。
バイド図鑑　全敵調査完了!	シューティングモードで全ての敵を3体以上撃破。ただし、R-9ERシリーズ使用の場合は2体撃破でOK。
1クレジットでクリア達成!	シューティングモードをノーコンティニュークリア。
1機体でクリア達成!	シューティングモードをノーアウトクリア。機体変更は可。
フォースを一度も取らずにクリア達成!	シューティングモードでレーザークリスタルを取らずにクリア。ただし、バイド戦は例外。
アイテムを一度も取らずにクリア達成!	シューティングモードでアイテムを取らずにクリア。
波動砲を撃たずにクリア達成!	シューティングモードで波動砲を使わずにクリア。
スペシャルウェポンを使用せずにクリア達成!	シューティングモードでスペシャルウェポンを使わずにクリア。
全スペシャルウェポン使用達成!	シューティングモードで全種スペシャルウェポンを使用。
総波動砲使用エネルギー100000ポイント達成!	波動砲を撃つと増える、WAR RECORD内の「総使用波動エネルギー」を100000まで増やす。
出撃回数100回達成!	スコアアタックを含む、シューティングモードを100回プレイ。
総プレイ時間10時間達成!	シューティングモードまたはA.I.対戦を合計10時間プレイ。
総プレイ時間100時間達成!	シューティングモードまたはA.I.対戦を合計100時間プレイ。
総プレイ時間1000時間達成!	シューティングモードまたはA.I.対戦を合計1000時間プレイ。

GALLERY

◎画像獲得

過去の『R-TYPE』シリーズで使用されたソフトのパッケージや、『R-TYPE FINAL』の画像を閲覧できる。下の条件を満たすごとに増えていくのだ。

No.	コメント	表示条件
1	R-TYPE FINAL CONCEPT DESIGN 1	BABYモードをクリア
2	R-TYPE FINAL CONCEPT DESIGN 2	KIDSモードでクリア
3	LABEL DESIGN	HUMANモードでクリア
4	IMAGE PHOTO -HOSHI NO DAICHI HE-	BYDOモードでクリア
5	R-TYPE FINAL AD1	R-TYPERモードでクリア
6	R-TYPE FINAL AD2	A.I.対戦チャンピオンシップモードクリア
7	R-TYPE FINAL AD3	全機体を開発
8	R-TYPE FINAL AD4	「BYDO LABO」調査率100%にする
9	R-9A ARROW-HEAD	機体NO.1：R-9Aを使用
10	R-9D SHOOTING STAR	機体NO.27：R-9Dを使用
11	R-9E MIDNIGHT EYE	機体NO.37：R-9Eを使用
12	R-9W WISE MAN	機体NO.20：R-9Wを使用
13	OF-1 DAEDALUS	機体NO.49：OF-1を使用
14	TL-T CHIRON	機体NO.62：TL-Tを使用
15	LET'S GO!	機体NO.99：R-99を使用
16	SHOOT THE SUN	機体NO.100：R-100を使用
17	FORCE -TATAKAI NO ATO-	ステージ 1.0 クリア
18	R-FIGHTER -ZETTAI ZETSUMEI-	ステージ 2.0 クリア
19	OPERATION -LAST DANCE-1	ステージ 2.1 クリア
20	OPERATION -LAST DANCE-2	ステージ 2.2 クリア
21	R-TYPE (1987)	ステージ 2.3 クリア
22	R-TYPE Ⅱ (1989)	ステージ 2.4 クリア
23	GALLOP (1991)	ステージ 3.0 クリア
24	R-TYPE (1989)	ステージ 3.5 クリア
25	IMAGE FIGHT Ⅱ (1992)	ステージ 4.0 クリア
26	IMAGE FIGHT Ⅱ (1992)	ステージ 5.0 クリア
27	MY R-9 TYPE1	ステージ 6.0 クリア
28	MY R-9 TYPE2	ステージ 6.1 クリア
29	MY R-9 TYPE3	ステージ 6.2 クリア
30	MY R-9 TYPE4	ステージF-Aクリア
31	TYPE-R, TYPE-O AND TYPE-L	?
32	GOOD BYE R-TYPE	?

A.I. VS MODE

A.I.対戦モード

プレイヤーは全く手を出せず、あらかじめ決めた行動指針によって動くA.I.同士を戦わせるモード。シューティングモードとは一味変わった、観るだけのモードだ。

◎対戦のルール

ルールは右に挙げた5つ。対戦の流れは、使用する機体をハンガー(シューティングモードと共通)から選択し行動をセッティング。次に相手(場所)を選んで戦闘開始、といった具合だ。自機が思ったとおりの動きをするか、よく観察しよう。

[ルール]
- ◆制限時間は60秒
- ◆先に相手の耐久力を0にすれば1ラウンド取得
- ◆制限時間内に決着がつかなかった場合は、HPの多いほうが1ラウンド取得
- ◆2ラウンド先取で勝利
- ◆試合開始後は棄権以外の操作禁止

◎各種セッティング

A.I.対戦で最も重要なことは、当然行動のセッティング。6種のセッティング内容があるが、残り時間や残りの耐久力、レーザーの有無などによって前半と後半の行動を設定し、切り替えることができる。

画面上に、自機と敵機の耐久力ゲージと残り時間が表示される。お互いの間は線でつながれ、距離や位置関係がわかる。

[基本方針]

①	相手の正面に位置しないよう,つねに岩陰などに隠れる。
②	遮蔽物を利用しつつ、たまに顔を出して攻撃する。
③	回避と攻撃を同程度に行なう,バランスのいい設定。
④	たまに岩陰などに隠れるが、基本は真っ向勝負。
⑤	積極的に相手との高さを合わせて攻撃する。

[間合い]

①	可能な限り接近するが、岩に引っかかることも。
②	円が表示される50m前後の距離を保とうとする。
③	対戦開始時くらいの中距離を保とうとする。
④	③よりさらに遠い間合いを保って移動する。
⑤	可能な限り距離を取り、相手との間合いを離す。

[武器主体]

①	波動砲を使わず、レーザーのみで戦う。
②	たまに波動砲を撃つが、基本はレーザーで戦う。
③	レーザーと波動砲を半々くらいで撃ち分ける。
④	波動砲を中心に、たまにレーザーをおり交ぜる。
⑤	波動砲のみ。どのくらいチャージするかは状況による。

[フォースシュート]

禁止	フォースシュートせず、つねに装着している。
ある程度は	たまにフォースシュートするが、すぐに呼び戻す。
積極的に	たまに呼び戻すが、大抵はフォースシュートしたまま。
常に切り離す	つねにフォースシュートしたまま戦う。

[アイテム獲得方針]

とにかく取る	POWアーマーが出現し次第、積極的に回収。
最終は赤	赤で第三段階になると、それ以上取らなくなる。
最終は青	青で第三段階になると、それ以上取らなくなる。
最終は黄	黄で第三段階になると、それ以上取らなくなる。

[前後半切り替え方針]

時間	残り時間が半分を切ると後半に設定した行動になる。
自機HP	自機の耐久力が半分になると、後半に設定した行動になる。
敵HP	相手の耐久力が半分を切ると後半の設定に切り替える。
自機装備	自機がレーザーを発射可能になると後半に切り替える。
敵装備	相手がレーザーを発射可能になると後半に切り替える。

RIVAL DATA ◎ライバル機体データ

チャンピオンシップモードでは、NOVICE CLASSの4機を全て倒すことで、上のクラスにランクアップできる。目標は、CHAMPIONクラスのR-9Ø2を撃破すること。たとえ敗北してもペナルティを課せられることはないので、何度でも挑戦しよう。

下の表は、チャンピオンシップモードで登場する、各ライバル機のデータだ。距離を取って戦う、後半で勝負をかけるなどの作戦を立てて挑むといい。

■クラスアップの流れ

クラス	機体	フェーズ	基本方針	間合い	武器方針	フォースシュート	パワーアップ	前後半切り替え
●NOVIS CLASS	【R-9A】	前半	3	3	2	積極的に	とにかく取る	自機HP
		後半	3	2	4	禁止	とにかく取る	
	【R-9D2】	前半	3	5	4	禁止	とにかく取る	時間
		後半	3	4	4	禁止	とにかく取る	
	【R-9ER2】	前半	3	1	3	禁止	とにかく取る	敵HP
		後半	3	1	3	禁止	とにかく取る	
	【R-9B3】	前半	3	4	3	ある程度は	とにかく取る	時間
		後半	3	2	3	禁止	とにかく取る	
●NORMAL CLASS	【R-9WB】	前半	3	3	4	つねに切り離す	とにかく取る	時間
		後半	3	3	4	禁止	とにかく取る	
	【RX-10】	前半	3	4	4	積極的に	とにかく取る	自機装備
		後半	3	1	2	禁止	とにかく取る	
	【R-9A4】	前半	3	4	3	ある程度は	とにかく取る	時間
		後半	5	3	3	積極的に	とにかく取る	
	【R-9AD3】	前半	1	4	5	禁止	とにかく取る	時間
		後半	2	1	5	禁止	とにかく取る	
●UPPER CLASS	【TP-2】	前半	3	3	3	ある程度は	とにかく取る	時間
		後半	5	3	3	つねに切り離す	とにかく取る	
	【R-13A】	前半	3	3	3	禁止	とにかく取る	時間
		後半	3	1	3	禁止	とにかく取る	
	【R-9Sk2】	前半	3	2	3	禁止	とにかく取る	敵武器
		後半	3	1	3	禁止	とにかく取る	
	【R-9DH3】	前半	3	5	4	ある程度は	とにかく取る	時間
		後半	3	5	5	禁止	とにかく取る	
●HIGH CLASS	【B-1D】	前半	3	3	3	積極的に	とにかく取る	時間
		後半	3	2	3	禁止	とにかく取る	
	【TL-1B】	前半	3	2	2	禁止	とにかく取る	自機装備
		後半	3	1	1	禁止	とにかく取る	
	【R-9Leo2】	前半	3	5	3	禁止	とにかく取る	敵装備
		後半	3	3	4	禁止	とにかく取る	
	【OF-1】	前半	3	4	3	禁止	とにかく取る	時間
		後半	3	3	1	禁止	とにかく取る	
●CHAMPION	【R-9Ø2】	前半	3	5	5	禁止	とにかく取る	時間
		後半	3	4	5	禁止	とにかく取る	

〜回想〜
進化するシリーズの記憶

『R-TYPE』がゲームセンターに登場したのは1987年。当時はコナミの『グラディウス』(コナミ・1985)シリーズや『ダライアス』(タイトー・1987)などが熱狂的な支持を受けており、SFシューティングはまさに絶頂期を迎えようとしていた。

そんななか、アイレムがリリースした『R-TYPE』は世のマニアの度肝を抜いた。とにかく驚いたのは、その独創的なアイデアの数々である。攻防一体となった武器のフォース、波動砲の搭載、巨大戦艦など、そのアイデアは斬新極まりないものであった。

これらのアイデアが後世のシューティングに与えた影響ははかりしれない。溜め撃ちというアイデアをシューティングで使ったのはこの作品が初めてであった。近年の溜め撃ちでサブウェポンが発動するタイプのシューティングは、ここを起源としている。一画面に収まりきらない巨大戦艦も前例がなく、これは『エリア88』(カプコン・1989)などのシューティングに直接の影響を与えることとなった。

当時私はアーケード雑誌『ゲーメスト』に所属していたのだが、あまり耳慣れないメーカーであるアイレムが持ち込んできた『R-TYPE』を見て「これはいける」と確信。メーカーとの交渉の結果、長いスパンで特集を組むことができた。メーカーとコミュニケーションを取りながら新たなブランドを築くことができたという点で、個人的に非常に感慨深いタイトルである。

のちに開発チームにインタビューする機会があり、楽しいひとときを過ごすことができた。メインの企画者とデザイナーは、どちらも『R-TYPE』が入社第1作目。おふたりは『グラディウス』の熱烈なファンで、偉大な先達を超えたいという若く柔軟な情熱がこの作品を生み出したのである。

そのときインタビューで聞いたボツのアイデアに、「フォースが最終形になると触手がついて、相手を補えるように攻撃する」というものがあった。当時開発者が頭に描いていたものは、本作『R-TYPE FINAL』のバイド系の機体のイメージに近かったのではないだろうか。長い時を経て、シリーズが完結するのを見守ることができたのは感慨深いものがある。

Text by 石井ぜんじ

R-TYPE
FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE
CHAPTER
4
» BYDO LABO
バイド・ラボ

BYDO LABO

◎バイド ラボ

ここからは、人類の敵バイド全78種類についてを解説しよう。攻撃パターンも含まれているので、攻略の参考にしてほしい。バイドのなかには、対バイド組織である連邦軍の兵器がバイド化したものもある。

ページの見方

① バイドナンバー/名前
バイドを識別するために人類がつけた番号と名前。ゲーム中では「バイド研究所」で確認可能。

② 出現ステージ
そのバイドが出現するステージ。出現ステージが複数ある場合もある。

③ パーツ、耐久力、得点
本体または破壊可能な部位の耐久力と得点などのデータ。耐久力はHUMAN時のもので、難易度が違う場合は、耐久力が変化することもある。

④ バイド解説
これまでの人類の調査で判明しているバイドの情報と、攻撃や動きの特徴。

⑤ バイド攻略
各ステージのボスクラスの強敵については、攻撃パターンのアドバイスを掲載している。

BYDO No.01 POWアーマー

【出現ステージ】1.0／2.0／2.1／2.2／3.0／4.0／6.0／6.1／F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	1	200

◆フォースエネルギーを凝縮した“クリスタル”の無人運搬ユニット。敵でも味方でもない謎のユニットだが、バイドの攻撃対象にはならない特徴を持つ。ゆっくりと前進し、撃墜するとクリスタルやアイテムを残す。

BYDO No.02 水陸両用POWアーマー

【出現ステージ】2.2／2.3／2.4／4.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	200

◆水中推進用のブースターと足ヒレが追加されたPOWアーマーの一種。最高で水深1000mの深海でも活動できる。ゆっくりと前進し、撃墜されるとPOWアーマーと同様に、その場にクリスタルやアイテムを残す。

BYDO No.03 宇宙用POWアーマー

【出現ステージ】5.0／6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	200

◆宇宙空間でも活動できるよう、脚部にバーニアを搭載したPOWアーマーの一種。宇宙空間用に特化しているため歩行用の脚部がなく、地上を歩行することはできない。それ以外は、ほかのPOWアーマーと同じ特徴を持っている。

BYDO No.04 メルトクラフト

【出現ステージ】1.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆液体金属のような物質で作られた、R-9に酷似した飛行物体。ステージ1.0の奥に潜む、Xelf-16が創り出したものと思われる。集団で現れて上下に蛇行しながらフォース防御が可能な弾を発射する。

BYDO
No.05 ストロバルト

【出現ステージ】1.0

パーツ	耐久力	得点
本体	8	800
コンテナ	2	500
ゴミ	1	10

◆宇宙都市用に開発された、高機動ゴミ収集メカ。上下に機体を揺らしつつ、機体前方に装着しているコンテナからゴミを吐き出して攻撃する。ゴミを全て吐き出したあとは、コンテナをその場に残し、出現した方向へ逃走する。

ゴミはフォース防御が可能なので、フォースを機体前部に装着していれば、ダメージを受けることはない。

BYDO
No.06 ゲインズ

【出現ステージ】1.0／5.0

パーツ	耐久力	得点
装甲破壊	48	2000
完全破壊	72	3000

◆大気圏内戦闘用に作られた人型機動兵器で、赤で塗られているのはエースパイロット用の証。バズーカから、フォースを貫通する凝縮波動砲を連射する。ダメージを与えていると装甲が剥がれ、内部がムキ出しになる。

凝縮波動砲を放つ前は、銃口を自機側に一定時間向ける。この方向で、弾の軌道を予測して回避しよう。

BYDO
No.07 シマックランガー

【出現ステージ】1.0

パーツ	耐久力	得点
本体	4	500
ミサイル	1	10

◆正式名称は外輪式局地自走追撃砲。惑星開拓のために作られた作業用メカに、追撃砲を取り付けたもの。地形に沿って移動し、放物線を描くようにミサイルを3発ずつ発射する。ミサイルはフォース防御が可能だ。

BYDO
No.08 ギロニカ

【出現ステージ】1.0

パーツ	耐久力	得点
本体	360	5000
足1本あたり	48	2000
泡弾	1	10

◆連邦軍の生物兵器が、バイドの侵食によって暴走したもの。完全に制御を失っており、人工都市の壁面を這い回り続けている。6本の足を持ち、オレンジ色に点灯した砲台から泡弾を発射する。足を破壊することも可能だが、全てを壊してもギロニカが行動不能になるわけではないので注意。泡弾はフォース防御が可能である。

高得点を狙うには、足も破壊したい。左右中央の1本は簡単に破壊できる。

画面上の地形に沿って左右に移動する。押し潰されないように移動しよう。

BYDO
No.09 Xelf-16

【出現ステージ】1.0

パーツ	耐久力	得点
本体コア	288	20000
メルトクラフト	1	100

◆ステージ1.0のボスで、銀色の液体金属状バイドが集まってできている。液体金属状バイドは、1体あたり1ナノメートルしかない極小の生命体だが、寄り集まることで個々のバイドが生物の細胞のように役割を分担する。このXelf-16のようなコロニー中央部をほぼ覆い尽くすほどの大きさになると、外敵を判断し排除する意志を持っている。

極太レーザーを発射する前は、必ず本体コアに赤い光が集まりだす。

◎極太レーザー発射直前のスキを狙おう!

Xelf-16は、本体コアからオレンジ色のレーザーを発射、液体金属を尖らせて突き攻撃、メルトクラフトを出現させるの3つの攻撃をくり返す。紫色の本体コアにしかダメージを与えることができないが、攻撃を与えるとすぐに本体コアを液体金属で隠してしまう。ただし、レーザーを発射する前は攻撃後も本体を隠すことがないので、波動砲を撃ち込んだあと、レーザーが発射されるまでにダメージを与えよう。レーザーと触手による攻撃は、画面上側中央あたりの触手の後ろにいれば、攻撃を受けることのない安全地帯となる。

レーザーと触手による攻撃に対しての安全地帯はこの位置。

メルトクラフトは、画面上下の液体金属状バイド体から出現する。

BYDO
No.10 サージ

【出現ステージ】2.0/2.1/2.2/3.0/4.0/5.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆元はP-6と呼ばれる無人探索機。物体をコピーする能力を持った種のバイドに侵食され、大量に増殖している。編隊を組み蛇行しながら直進し、フォースで防御可能な弾を発射する。移動スピードは速い。

BYDO
No.11 ヌレイレフ

【出現ステージ】2.2/2.3/2.4

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆水棲の小型バイド。普段は岩陰や穴の中で静かにしているが、獲物を発見すると群れを成して突撃してくる。水中を蛇行しながら直進し、地形にぶつかると方向転換を行なう。体当たり以外の攻撃方法は持っていない。

BYDO
No.12 ヨーク

【出現ステージ】2.0/2.1

パーツ	耐久力	得点
本体	8	400
投下弾	1	10

◆地球環境で進化した、翼を使って飛行するバイド体。両足から放出されるエネルギーが詰まった投下弾を運んでおり、獲物を発見すると落下させる。投下弾が地形に達すると破裂し、フォース防御が可能な弾を7方向に飛ばす。

投下弾を落下するまえに本体を破壊すると、投下弾も同時に破壊可能。そのためには出現と同時に倒すこと。

BYDO
No.13 ヨークミンゴ

【出現ステージ】2.1／2.2

パーツ	耐久力	得点
頭	24	500
体	24	1000
本体	24	1000

◆ヨークとは別の進化をたどり、飛行能力の変わりに発達した足を持つ種。先端部分の頭と、胴体上部の体、胴体下部の本体という3つのパーツで構成されている。近づくと背中から、フォース防御が可能なトゲを5方向に発射する。

ヨークミンゴには頭や体、本体以外にも、足の先端に命中判定が存在するが、破壊することはできない。

BYDO
No.14 ヨークコン

【出現ステージ】2.3／2.4

パーツ	耐久力	得点
本体	8	400
パーツ	8	100

◆ヨークの1種で、水中に適応するために進化した姿。成長過程のため、つねに群れを成して行動する。体当たり以外の攻撃方法を持たず、決められた進路に従って移動。先端の本体を破壊すると、残ったパーツは水上に浮上する。

BYDO
No.15 ヨークゴーン

【出現ステージ】2.2／2.4

パーツ	耐久力	得点
本体	24	2000
パーツ	24	500
弾	1	10

◆水棲ヨークがヨークコニー、ヨークコン、ヨークゴイルを経て成長したもの。長い体に10ほどの産卵器官を持ち、一度に大量の卵を産む。パーツ下部にある黄色の部位から直線上に4発ずつ、フォース防御が可能な弾を発射する。

本体を破壊しない限り、画面内を移動し続ける。本体破壊後は、全てのパーツが消滅する。

BYDO
No.16 ビラシンスの芽

【出現ステージ】2.0／2.1／2.2

パーツ	耐久力	得点
本体	3	200

◆頭頂部から無数のビラシンスの胞子を噴射し、爆発的にビラシンスを増やす器官。外敵が近づくと発芽し、フォース防御ができる弾を4方向に発射する。発芽する場所は決まっているが、あまりに小さく肉眼では判別しにくい。

BYDO
No.17 ビラシンス種蒔き型

【出現ステージ】2.0／2.1／2.2

パーツ	耐久力	得点
本体	144	1000
種弾	1	10
浅い場所	72	1000
干上がった場所	48	1000

◆本体上部の赤い突起から、フォース防御が可能な種を、放物線状に大量発射する。外壁部分を破壊することで本体にダメージを与えられるようになる。外壁部分は、ステージの水位によって耐久力が変化する。

MAXまでチャージした波動砲を外壁部分に当てれば、本体にも同時にダメージを与えることが可能。

BYDO
No.18 ビラシンス根部発達型

【出現ステージ】2.3／2.4

パーツ	耐久力	得点
本体（ステージ2.3時）	96	1000
本体（ステージ2.4時）	72	1000
泡弾	1	10

◆水中から養分を得ることに特化したビラシンス。根は水位が高いほど大きく発達しているが、氷山に覆われたステージ2.4のみ、耐久力が低下する。水底に横たわった根部から、水面に向かってフォース防御可能な弾を発射する。

上部を確認することができないほど大きいが、根のどこを攻撃してもダメージを与えることができる。

BYDO
No.19 ビラシンス成長過程型

【出現ステージ】2.3／2.4

パーツ	耐久力	得点
本体	24	600
泡弾	1	10

◆成長過程段階のビラシンス。発芽した場所の環境、主に水位によって成長時の大きさが変わる。自機が接近すると茎の部分を突き出し、下端部から水底に向かって、4方向に弾を放つ。この弾は、地形に当たると反射する。

BYDO
No.20 キート

【出現ステージ】2.0／2.1／2.2

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆小型の虫型バイド。ほかの生物に卵を産み付け、宿主となる生物の養分を吸収して繁殖する。フォースかビットを目指して体当たりをする習性があるが、自機がフォースやビットを装備していない場合は、体当たりは行なわない。

BYDO
No.21 水棲キート

【出現ステージ】2.3／2.4

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆キートと同種のバイド。卵の状態ではキートと何も変わらないが、孵化する場所が水中の場合、水棲キートとして成長する。キートと同様に、自機ではなくフォースかビットを目指して体当たりをする習性がある。

BYDO
No.22 キートコローニアン

【出現ステージ】2.0／2.1／2.2／2.3

パーツ	耐久力	得点
本体	15	600

◆背中にキートの卵を寄生させた軟体生物。陸上ではキートを、水中では水棲キートを排出し続ける。キートコローニアン自体は攻撃能力を持っておらず、キートを寄生させているのは自衛のためと考えられている。

BYDO
No.23 アステロイドタラン

【出現ステージ】6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	2	200

◆必ず群れで行動する小型のバイド生命体。宇宙空間でも活動できる生体構造をしている。タラン種の原種で、地球環境に適応したものがサンドタランとなった。地形に沿って移動し、フォース防御可能な弾を発射する。

BYDO
No.24 サンドタラン

【出現ステージ】2.0

パーツ	耐久力	得点
本体	2	200

◆地球に降りたタラン種。外皮が二重構造になっており、外側がはがれても半日ほどで修復される。とても生命力が強く、生命維持に水や食料をほとんど必要としない。行動は、アステロイドタランとまったく同じ。

BYDO No.25 アクアタラン

【出現ステージ】2.4

パーツ	耐久力	得点
本体	2	200

◆サンドタランとは違い、水中での活動にあわせて進化したタラン種。サンドタランよりも地球環境に適応したが、代わりに地上での活動が不可能になった。地形に沿って這うように移動し、フォース防御が可能な弾を発射する。

BYDO No.26 タランコロニー

【出現ステージ】2.0

パーツ	耐久力	得点
本体	12	1000

◆タランが生息する巣のようなもので、ひとつの群れにつきひとつずつ存在する。外壁はタランの分泌物で固められており、かなり強靭にできている。コロニー自体に攻撃能力はないが、破壊するまでサンドタランを排出し続ける。

BYDO No.27 ネスグ・オ・シーム

【出現ステージ】2.0／2.1／2.2／2.3／2.4

パーツ	耐久力	得点
本体コア	120	20000
天候棒	10	2000
つた	1	100
古い内蔵	1	200
飛沫弾	1	10

◆未知の生命体が孵化する寸前の状態といわれるバイドで、全てのステージ2のボス。本体からは、様々な部位が出現するが、赤か青の天候棒のどちらかを破壊すると次プレイ時のステージ2が変化する。具体的には、青を壊すと水位が上昇しステージ2.3へ、赤を壊すと水位が下降ステージ2.1へする。破壊しなければそのままだ。

初プレイ時は、ステージ2.2で戦うことになる。地上と水中どちらでも移動可。

◎フォースシュートを駆使して戦う

ネスグ・オ・シームの攻撃は、つたから放射状にまき散らされる飛沫弾が中心。飛沫弾はつたが伸びきった時点で発射されるが、伸びきるまえにつたを破壊すれば、飛沫弾の発射を阻止することができる。ネスグ・オ・シームを破壊するには、つたではなく光り輝く本体コアを攻撃することが必要。本体コアはすぐに隠れてしまううえ、本体の左右どちらからでも出現する。そこで、ネスグ・オ・シームが登場した時点でフォースシュートを行ない、本体コアが左に出現した場合は自機で、右に登場した場合はフォースで攻撃するといい。本体コアが右の場合は、伸びるつたの位置に注意しながら、自機を上下に動かしてフォースの位置を調整すること。

古い内臓は、天候棒と同形の灰色をしている。これを破壊してもステージの変化は起こらない。

つたはフォースを触れさせることで破壊が可能。

自機はつたの出現に注意する。つたの内側には入らないこと。

右側に本体コアが出現した場合は、フォースと接触させる。

BYDO No.28 グラム

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	24	800
弾	1	10

◆巨大戦艦を護衛する空中砲台。装甲が厚く、空中で静止できるため戦艦の死角を補う目的で配置されている。出現後は、いったん停止したあとフォース防御が可能な弾を、一度に10〜15発連射する。

弾は大きいため、フォース防御がしやすい。グラム攻撃時は、必ず自機にフォースを合体させておくこと。

BYDO
No.29 E320式戦艦用エンジン

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	48	3000

◆巨大戦艦に設置された大型エンジンのひとつ。大気圏内だけでなく、宇宙空間でも活動できるよう、特殊な設計が施されている。一定の周期で発射する、フォースを貫通する黄色いアフターバーナーに触れないよう注意。

BYDO
No.30 E321式戦艦用エンジン

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	12	500

◆巨大戦艦のサブエンジン。出力調整機能に優れており、補助推進装置としての役割のほか、宇宙空間での艦体制御にも使用される。E320式戦艦用エンジンと同様に、フォース防御ができないアフターバーナーを飛ばしてくる。

BYDO
No.31 惑星破壊波動砲

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体1	120	0
本体2	72	5000

◆巨大戦艦に搭載された主砲で、自機の波動砲と同種の弾を放つ。ただし増幅システムが搭載されているため、最高でR-9の約1億倍の威力を持ち、惑星の破壊も可能。発射までのチャージ中は、自機が主砲に引き寄せられる。

本体1を破壊すると本体2が露出する。本体2露出時は、波動砲発射中でも攻撃可能。

BYDO
No.32 パルサー

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	2	200

◆巨大戦艦に接近した敵機を迎撃するために設置された小型の格納式砲台。自機がある程度接近すると展開し、フォース防御が可能な砲撃を発射する。ただし射程距離は短いため、離れていれば攻撃が届くことはない。

BYDO
No.33 ランサー

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	6	500

◆巨大戦艦に設置された格納式のレーザー砲台。惑星破壊波動砲の周囲に配置されており、敵機の撃破のほか、障害物の除去などにも使用される。フォースを貫通する細長いオレンジ色のレーザーを発射してくる。

BYDO
No.34 ボルト

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	8	300
砲弾	1	10

◆迎撃用の小型砲台。通常は青いドーム型のハッチに覆われており、敵機接近時にそれを開いて放物線状に砲弾を発射する。滞空射撃のほか、地上への爆撃にも使用されることがある。砲弾はフォース防御が可能。

BYDO
No.35 ブラバム

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	21	1500
炸裂弾	1	10

◆炸裂弾を発射する大型砲台で、敵機の接近を自動的に察知すると炸裂弾を発射する。炸裂弾は自機の動きを抑制するように8方向に広がるが、フォースでの防御が可能。ブラバムの出現位置ではフォースと合体しておくこと。

BYDO
No.36 ジェミニ

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	192	2000

◆巨大戦艦に設置された大型砲台のひとつ。ブラバムと違って自機の方向へ正確に弾を放ち、弾自体もフォースを貫通する高熱の弾丸である。ただし、弾のスピードは遅いうえ単発なので、避けることは難しくない。

BYDO
No.37 グラント

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
本体	6	600
爆雷(エルダー)	3	100

◆巨大戦艦下部に設置された、大型爆雷投下装置。本作で放たれる爆雷はエルダーのみだが、状況に応じて爆雷の種類を変えることもできるようだ。エルダーはレーザーで破壊することはできるが、フォース防御はできない。

BYDO
No.38 陸戦用ゲインズ

【出現ステージ】3.0

パーツ	耐久力	得点
ぶら下がり時本体	96	2000
マシンガンかまえ時本体	168	3000
武器(バズーカー)	3	500

◆陸上戦闘に特化したゲインズで、空中制御用のバーニアが取り外されている。リフトにぶら下っているときに本体を破壊すると、手にしたバズーカを投げつけ撤退する。その後は、新たにマシンガンを装備して再登場する。

マシンガンから放たれる弾は、フォースを貫通する。銃口の向きで攻撃方向を予測しつつ回避すること。

BYDO
No.39 巨大戦艦　本体波動コア

【出現ステージ】3.0

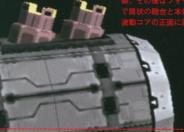
パーツ	耐久力	得点
本体波動コア	144	30000
ボス弾(赤)	1	10
ボス弾(黄)	1	10
6枚の装甲	14.4〜48	全て1000
落下する戦艦の翼	36	1600
艦橋	33.6	600
破壊可能ビル	25	600
戦艦破壊物	60	2000

◆ステージ3.0のボスで、バイドの侵食により暴走した巨大戦艦の動力源。本体波動コアは計6枚の装甲に守られており、本体波動コアを攻撃するには先に装甲を破壊しておく必要がある。なお、左のリストのうち艦橋、破壊可能ビル、戦艦破壊物の3つは、本体波動コアに到達する過程で出現する。余裕があれば破壊しスコアをかせごう。

装甲を一定時間破壊せずにいると爆発し、本体波動コアが姿を現す。

◎波動砲を使ってヒット&アウェイで戦う!

本体波動コアは、画面中央にある筒状の砲台の右面に位置し、フォース防御可能な赤い弾を発射する。筒状の砲台自体も左右に移動しながらフォースを貫通する黄色い弾を放ち、画面左上の2門の砲台からもフォースで防御可能な弾を発射する。これらの3種類の攻撃は、画面左上の砲台→筒状の砲台→本体波動コアの順番でくり返される。まず最初に左上の砲台からの攻撃だが、これはフォースを後方に合体させ画面中央でフォース防御。その後はフォースを機体前面に装着し、画面左上ギリギリで筒状の砲台と本体波動コアからの攻撃をかわす。最後に本体波動コアの正面に回りこんで、攻撃するといい。

筒状の砲台の攻撃はこの位置でかわす。本体波動コアからの攻撃終了後は即座にコア前に移動。

BYDO No.40 グレイス

【出現ステージ】3.5

パーツ	耐久力	得点
本体	792	20000
弾	1	10

◆バイドの森の各地に生息する巨大生物。画面下をうねるように移動し、フォースで防御が可能な弾を9方向に4回ずつ発射する。極めて耐久力が高いため、並の武装では出現している間に倒すことは難しい。

自機のレーザーの攻撃力が低い場合は倒せないので、大きく距離をとって、放つ弾の回避に専念しよう。

BYDO No.41 ワイト

【出現ステージ】3.5

パーツ	耐久力	得点
本体	3	500

◆暗いバイドの森を照らす発光体バイド。つねに発光しているため、本体がどういった形状をしているのかを確認することはできない。フォースを貫通する弾を、2方向に2回発射したあと逃走する。弾は緩やかなカーブを描く。

BYDO No.42 R-13ケルベロス

【出現ステージ】3.5

パーツ	耐久力	得点
本体	192	50000
岩石	6	500
光子ミサイル	2	200

◆ステージ3.5のボス。対バイドとの戦いで輝かしい戦績を収めていたR-13ケルベロスが、フォースとともにバイドを生みだす"バイドツリー"と一体化した姿。バイドの浸食によって波動砲チャージ中に光子ミサイルの発射が可能なほか、ライトニング波動砲の攻撃能力が変質している。ケルベロスの後方からはワイトが出現することもある。

ケルベロスとフォースを繋ぐ有線チェーンに触れるとアウトとなるので注意。

画面上下から2体出現するワイトは、光子ミサイルとともにレーザーで撃墜。

ライトニング波動砲は画面後方で避ける。ここでチャージを開始すること。

フォースが持ち上げた岩石は、レーザーで攻撃すれば簡単に破壊できる。

◎フォース移動中が攻撃のチャンス

ケルベロスの攻撃は、サーチ能力を持った光子ミサイルとライトニング波動砲を発射したあと、フォースを飛ばして振り回す、この順番をくり返す。光子ミサイルが画面内を飛んでいるときは、同時にケルベロスの後方からワイトが出現するが、レーザーを使えばどれも破壊は難しくないだろう。ミサイルの数が減るとライトニング波動砲を発射する。ライトニング波動砲は、同じ高さを水平に進むものと、左斜め上と左斜め下の3方向に射出されるので、画面左中央やや上、または下で待機しよう。その後はフォースによる攻撃を開始。フォースは画面上下の岩石をつかんで振り回すこともあるので、自機を大きく振って対処する必要があるが、この間が唯一の攻撃のチャンス。波動砲の一撃を決めよ

BYDO No.43 ジーラ

【出現ステージ】4.0

パーツ	耐久力	得点
本体	16	800

◆バイト研究のため捕獲したジーラと、それを乗せたコンテナ。本体とコンテナどちらを倒しても破壊できる。自機を追尾せずに定められたルートを飛行しながら、本体上部から放物線状に、フォースを貫通する弾を左右に発射する。

BYDO No.44 アレン

【出現ステージ】4.0／6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆局地での様々な状況に対応するため、二足歩行が取り入れられた機体。悪路はもちろん、高所からの落下も可能な機動性を持っており、時速60キロで走行も可能だ。地形に沿って移動し、フォース防御が可能な弾を発射する。

BYDO No.45 レリック

【出現ステージ】4.0／6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	6	500
ミサイル	1	10

◆二足歩行式対空ミサイル砲台。目標を補足すると射程圏内へ自ら移動し、放物線を描く対空ミサイルを7発連射する。フォース防御が可能だが、下部から攻撃を受ける場合は、ビットを使った対処では防ぎきれないこともあるので注意。

BYDO No.46 リボー

【出現ステージ】3.0／4.0／5.0／6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆様々な種類が確認されているが、何かの残骸である、回転している、耐久力が低い、この3つの特徴を持ったものが、「リボー」と呼ばれる。上下に大きく蛇行しながら進み、フォース防御が可能な弾を発射する。

BYDO No.47 キャタピガード

【出現ステージ】4.0

パーツ	耐久力	得点
本体コア	96	5000
胴体	288	500
先頭	384	500
尻尾	288	500
連結部	144	500

◆ステージ4.0の中盤で出現するバイドで、バイド研究所で培養中のものが凶暴化し、周囲の金属片などを取り込んで巨大化したもの。出現後もなお金属類を吸収しながら、体を肥大させ続ける。先頭、ふたつの胴体、尻尾という4つのパーツと、それを繋げる連結部、先頭右上に配置された本体コアから構成されている。

耐久力が非常に高いため、最高レベルのレーザーでないと完全に破壊できない。

◎斜め後方から本体コアを攻撃!

本体コアがある先頭までは、追い抜くように尻尾とふたつの胴体を越えていく必要がある。そのため、先頭に達するまえに尻尾とふたつの胴体上部からの、一定間隔で真上に発射される弾に対処しなければならない。先頭はほかの部位と同種の弾を、上方から右へ4方向に発射する。それぞれの部位の弾の発射を止めるには、各部位を破壊する必要があるが、どれも耐久力が非常に高いことに注意しよう。そこでオススメなのが、地形に沿って攻撃できるレーザーでの攻撃。理由は各部位をどこにいても攻撃できるうえに、本体コアに対しては大きく回りこんで攻撃する必要がないため。なお、上空からはアレンが落下してくるが、この動きにはフォース防御やビットでの防御で対処すること。

フォースを埋め込むように密着させて攻撃すれば、ダメージをつねに与え続けることができる。

先頭が現われたら、本体は左側から黄レーザーで攻撃。前方からのリボーの攻撃は、フォース防御を使う。

BYDO
No.48 ドブケラドブス

【出現ステージ】4.0

パーツ	耐久力	得点
舌	120	1000
ボディ本体	276	4000
メ	8	200
肉塊	5	200
歯パーツ	12	200
ヒル弾	1	100

◆学名「ドブケラドブス・マットウシス」。以前の『R-TYPE』シリーズに登場したものの亜種で、ステージ4.0のボス。純度の高いバイド溶液で培養されていたため、今までに確認された中で最大級の大きさに育っている。ドブケラドブスに勝利するには、右の写真の第一形態と、左下の写真の第二形態の両方を殲滅しなければならない。

第一形態は、頭部から自機をサーチする数多くのヒル弾を飛ばしてくる。

◎本体からの攻撃はレーザーで迎撃

第一形態でのドブケラドブスの攻撃は、自機をどこまでも追うヒル弾を飛ばす攻撃のみ。この攻撃はフォース防御で対処しながら、時々現われる舌にダメージを与えよう。舌の破壊後は、ボディ本体がむき出しになる第二形態が登場。この形態になると、メや肉塊、歯パーツを飛ばして攻撃する。これらのパーツは画面端まで達すると、ボディ本体に戻るか、方向転換後自機に向かって飛んでくるかの2種類の動きをする。どちらかはランダムなので、どちらにも注意して大きく迂回して対処するといい。

自機のレーザーが強力なものなら、本体に戻るときに破壊したり、各パーツを正面から迎撃する戦い方も有効。

BYDO
No.49 ラーマ赤・青

【出現ステージ】6.2

パーツ	耐久力	得点
ともに本体	6	1000

◆異次元に出現する光線状の物体で、赤と青の2種類がある。破壊できない光線と、破壊可能な光球で構成されており、光球が破壊されると光線も消滅する。光線のみのラーマも存在するが、その場合は破壊することができない。

BYDO
No.50 ダリス

【出現ステージ】6.2

パーツ	耐久力	得点
小	1	200
大	6	200

◆異次元に出現する発光体。攻撃手段を持たないが、ラーマに接触すると方向転換を行なう。2種類のタイプが確認されており、小さいものは移動速度が速く、大きいものは耐久力が高いという特徴を持っている。

BYDO
No.51 アレン・D

【出現ステージ】6.2

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆何らかの事故に巻き込まれ、別次元に紛れ込んでしまったアレンの変異した姿。外見がアレンとは変っているものの、行動は通常のものとまったく同じ。ラーマの光線上を歩行し、フォースで防御可能な弾を発射する。

BYDO
No.52 POWアーマー・D

【出現ステージ】6.2

パーツ	耐久力	得点
本体	1	200

◆アレン・Dと同じく、何かの拍子に別次元へと紛れ込んだPOWアーマーの変異した姿。体が半透明になっている以外は、通常のPOWアーマーと同じ。ゆっくりと前進し、撃墜するとレーザークリスタルかミサイルを残していく。

BYDO
No.53 キャンサー・D

【出現ステージ】6.2

パーツ	耐久力	得点
本体	1	200

◆何かの事故により別次元に紛れ込んでしまったキャンサーの変異した姿。アレン・DやPOWアーマー・Dと同様に、外見以外は通常のものと変わらない。ゆっくりと自機に近づきながら、フォース防御が可能な弾を発射する。

BYDO
No.54 グリッドロック

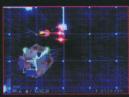
【出現ステージ】6.2

パーツ	耐久力	得点
本体コアひとつあたり	36	5000
ダリス小	1	200
ダリス大	6	200
ラーマ赤	6	1000
ラーマ青	6	1000

◆ステージ6.2のボス。「異次元を創造し続けるバイド」と呼ばれており、赤と青のふたつが存在する。ふたつは通常は離れて行動するが、接近で活性化したため、2体を中心に異次元が広がってしまった。この接近は、一説には繁殖行動の一環と目されている。本体の四方に見えているコアが創造の源で、破壊されると活動を停止する。

移動しながら次々とラーマやダリスを発生させ、自機を攻撃してくる。

◎反射するレーザーでコアを一気に破壊

前後から1体ずつ登場するグリッドロックの行動パターンは、1体につき4ヵ所あるコアから、各方位にレーザーを飛ばすこと。レーザーはいきなり90度進行方向を変えることがあるので注意しよう。レーザーはその場で一定時間留まり、その上をラーマやダリスが移動することがあるが、その場合は反射する能力を持ったレーザーを使ってまとめて倒すといいだろう。コアそれぞれの耐久力は低く、2ループ以上チャージした波動砲を使えば一撃で破壊できる。4ヵ所のコア全てを破壊しなければ、活動は止まらないことを覚えておこう。

動きが遅いラーマと動きが速いダリス。ダリスは早めに破壊しておこう。

どちらか1体を破壊すると白い光が発生し、敵の攻撃が見にくくなる。

BYDO
No.55 マッキャロン級

【出現ステージ】5.0

パーツ	耐久力	得点
本体	60	3000
機首・船尾	60	3000
船橋	24	800
バーニア	24	600
砲台	3	300

◆異層次元を航行できる大型戦艦。24基の砲台とふたつの船橋、ふたつのバーニアを装備している。中央に本体、左右に機首と船尾の3パーツで構成されているが、本体を撃墜すると全てを同時に破壊することが可能。

マッキャロン級の各部位にある砲台から、一斉に弾を放つ。一方向からフォース防御で自機を守ろう。

BYDO
No.56 フォトンドーニ

【出現ステージ】5.0

パーツ	耐久力	得点
本体	24	1200

◆訓練用の仮想敵として作られた機体で、バイド化により超高次元での活動が可能になった。機体の上下から、フォースを貫通するレーザーを発射する。このレーザーは、自機の上下に位置すると直角に進行方向を変える。

BYDO
No.57 ストロバルトボマー

【出現ステージ】5.0

パーツ	耐久力	得点
本体	24	1000
コンテナ	4	600
ミサイル	1	10

◆ステージ1.0に出現するストロバルトの同系機。上下に動きながら、コンテナからゴミの代わりに数十発もの巨大なミサイルを発射する。ミサイル発射後は、コンテナを前方に切り離したあと、画面左側に逃走していく。

ミサイルは画面左端に到達すると方向転換する。フォース防御が可能なので、右側から全て受けるといい。

BYDO
No.58 ファインモーション

【出現ステージ】5.0

パーツ	耐久力	得点
本体コア	480	50000
コア先頭部	144	5000
分岐棒	8	1000

◆異層次元ワープルートを守る無人攻撃兵器で、ステージ5.0のボス。敵を発見すると重力フィールドを展開し、機動力を奪ったのち破壊する。一度ステージ5.0をクリアした後は、ツメの上下に赤と青の分岐棒が出現する。分岐棒の破壊はステージ分岐に影響しており、赤を壊すと6.1へ、青を壊すと6.2へ、壊さずに本体を倒すと6.0へと進む。

ファインモーションは後方から登場。自機は中央やや右側で待機しておこう。

右側から発射されたレーザーが左側で反射。この場合は、前後の動きで避ける。

数本のレーザーが左右の間を往復し続けることもあるので、移動は慎重に。

◎レーザーは最小限の動きで避ける

ファインモーションは、4つのツメのうち、本体コアを残したふたつが右側に、残りのふたつが左側に分離し、自機を取り囲むように展開する。この状態でのファインモーションは、左右どちらかが重力フィールドを発生させたあとレーザーを発射するふたつのパターンと、片側が閉じた状態で逆側がレーザーを発射するパターンの4種類の攻撃を行なう。レーザーはどれもフォースを貫通し、またツメの内外部に反射するので、回避には微妙な操作が必要になる。ただし、重力フィールド発生中は自機がゆっくりと重力フィールド発生機側に引き寄せられるので、急いで逆方向へ移動させること。レーザーは前後、または上下の最低限の動きで回避し、右側から大量にレーザーが発射される場合にのみ、上下に存在する隙間へ移動する。攻撃できるタイミングが限られるので、レーザー回避中にチャージし、本体コアが露出したときに確実に波動砲を当てよう。

BYDO
No.59 ノーメマイヤー

【出現ステージ】6.1

パーツ	耐久力	得点
本体第1形態	360	0
本体第2形態	240	60000
卵(大)	30	600
卵(小)	3	100
卵(緑)	1	100

◆ステージ6.1唯一の敵。亜空間の出口付近に棲む生命体で、卵を撒き散らしながら、その卵に触れた物質をバイド体へと変異させる。卵を撒き散らし続ける第一形態と、卵を放つとともに触手で攻撃してくる第二形態がある。卵は大・小・緑の3つの種類、大きさが存在し、なかには破壊するとレーザークリスタルが出現するものもある。

レーザークリスタルを放っておくと、卵が見えなくなることもあるので危険。

◎フォースは後方に合体しておく

ノーメマイヤーとの戦闘は、亜空間の円の中で行なわれる。ノーメマイヤーは円の内周を時計回りか逆時計回りのどちらかの方向に移動しながら卵を発射してくる。卵を左側にまき散らすだけの第一形態では、円の中央でフォースを後方に装着し、各種レーザーを左側に発射して卵を破壊する。破壊しきれなかった場合は、上に移動して卵をかわそう。舌を伸ばす攻撃が追加される第二形態では、ノーメマイヤーの対角線上に位置しながら時々高さをあわせて波動砲で攻撃。第一形態時より卵の数は少ないので、卵はフォース防御を使うといい。

第一形態

円の上方に移動する場合は、移動中のノーメマイヤーに当たらないように注意。

第二形態

対角線上に位置し、正面に移動したら波動砲発射。これを連続して行なう。

BYDO
No.60 ナスルエル

【出現ステージ】6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	6	1200

◆お尻に装備した前面の巨大な装甲は、宇宙船の残骸などを圧縮したもので、あらゆる攻撃を防御する。この装甲を前にして向かってくるので、回りこんで対処しよう。装甲からは、フォースを貫通するレーザーを発射する。

BYDO
No.61 アウトスルー

【出現ステージ】6.0

パーツ	耐久力	得点
パーツ	3	200
細胞弾	1	10

◆ゴマンダーが発生させるエネルギーを吸収する蛇型の寄生バイド。球体のような8個のパーツで構成され、一定の軌道上を移動する。パーツが黄色に点灯したあと、10方向に4発ずつ、フォースで防御可能な弾を発射する。

BYDO
No.62 ゲンナイン

【出現ステージ】6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	24	800

◆帯電により物質が寄り集まり、やがてひとつの意志をもつようになったバイド体。放電することによって仲間とコンタクトを取っている。上下に2本ずつフォースを貫通する雷光を放ち、自機の行手をさえぎる。移動することはない。

BYDO
No.63 キャンサー

【出現ステージ】5.0／6.0

パーツ	耐久力	得点
本体	1	200

◆ホバリング能力に長けており、空中で自由に方向を変えて目標を攻撃する全領域制圧用兵器。画面に現われると、自機の方向へゆっくりと近づいてきたあと、正確に自機の方向へ弾を放つ。弾はフォース防御が可能。

BYDO
No.64 ゴマンダー

【出現ステージ】6.0

パーツ	耐久力	得点
本体コア	144	80000
インスルーパーツ	3	200
細胞弾	1	10
残骸	1	10

◆『R-TYPE』シリーズでおなじみの敵で、ステージ6.0のボス。あらゆる物質を養分として吸収できるため際限ない成長が可能で、調査によると、惑星規模まで肥大したものも確認されている。自身の成長を抑制することはできないが、体内に寄生したアウトスルーと同形の蛇型バイド、インスルーに余剰な養分を分け与えることで、適切な大きさを維持している。

時々現われるインスルーは、細胞弾が命中するたびにパーツが再生する。

大型のフォースを持つなら、この位置には、ゴマンダーの攻撃は届かない。

◎左下の安全地帯から、安全に本体コアを攻撃!

今作では、ゴマンダーの内部で戦闘を行なうこととなる。内部では、天井から一定間隔で本体コアが降りてきて、細胞弾を全周囲に発射する。このとき外壁からインスルーが進入していた場合は、細胞弾をインスルーが吸収することもある。本体コアからは細胞弾のほか、残骸を飛ばすこともあるが、どちらの攻撃もフォース防御が可能。そこで、フォースが第三段階までパワーアップしていて、攻撃が届くレーザーを持つなら、画面左下の端でレーザーを連射しているだけで安全に本体コアにダメージを与えることが可能だ。この安全地帯からの攻撃が本体コアに届かない、フォースが第三段階まで育っていないなどの場合は、画面中央からインスルー出現時に本体コアと挟まるようにフォースシュートを行ない、ダメージを与えよう。

安全地帯を使わない戦い方は、インスルー出現時にフォースシュート。

戻ってきたフォースがインスルーと本体コアにはさまれたら成功。

BYDO
No.65 シュトム

【出現ステージ】F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	1	100

◆バイドの深淵に出現する謎の物体。定められた軌道上を移動するだけで、攻撃はしてこない。調査の結果、バイドよりもさらに人間に近い構造をしていることがわかっている。しかし、それ以上のことは全て不明。

BYDO
No.66 アデン

【出現ステージ】F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	2	100

◆必ず同系統で性質の異なるものと群れて出現する。目玉のような器官が確認でき、外敵を凝視し続ける性質を持つ。定められた軌道上を移動しながら、赤く点灯したあとにフォース防御が可能な弾を発射する。

BYDO
No.67 グアニム

【出現ステージ】F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	−	−

◆シュトムやアデンと同じく、必ず群れで出現する謎の物体。攻撃はせず、定められた軌道上を移動するのみ。スペシャルウェポンや波動砲を含む全ての攻撃が無効だが、同じ群れのチムスを撃墜したときのみ破壊可能。

BYDO
No.68 チムス

【出現ステージ】F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	3	100

◆必ず群れで出現する謎の物体。攻撃はせず、定められた軌道上を移動する。どういった方法でほかの固体とコンタクト取るのかは不明だが、同じタイプの生命体を統率する役割を持ち、このチムスを破壊すると群れ全体が消滅する。

BYDO
No.69 ゲノン

【出現ステージ】F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	3	100

◆シュトム、アデン、グアニム、チムスで構成された集合体をゲノンと呼ぶ。統率体のチムスが含まれている場合は、チムスを破壊すれば集合体ごと消滅する。チムスを含まない単一種のみの群れは、破壊できない。

BYDO
No.70 バイド

【出現ステージ】F-A

パーツ	耐久力	得点
本体	−	100000
R-9	1.9	200
POWアーマー	1	10
リボー	1	10
サージ	1	10
アレン	1	10
レリック	1	10
ゲインズ	24	200
ストロバルト	3	50
ジーラ	3	50
R-9	3	200
フォース	−	−

◆バイドの深淵の最奥に存在する、全てのバイドの元凶。不気味に発光し、ステージF-Aの奥でプレイヤーを待ち受ける。つねにあらゆる物体を創造し、吐き出し続けている。全てのバイドの攻撃本能を操作することができるようだが、その方法、目的は不明のまま。バイドの"母"たる存在にも見えるが、結論を出すためにはさらに多くのデータを収集する必要がある。

様々なバイドを吐き出すが、どれも耐久力はオリジナルと同じ。

◎フォースの破壊で、バイド本体を露出させる

最初は本体が外壁に隠れているので、まずは外壁を破壊し、本体を露出させなければならない。その方法は、フォースの爆発。つまりフォースシュートで自機のフォースを外壁にめりこませ、その後フォース自体を攻撃し、破壊するのだ。その間は、周囲からリボーやアレン、ゲインズが出現するが、どれも画面左にいれば安全だ。外壁を破壊後は、本体をMAXまでチャージした波動砲で攻撃すればいい。ただし、フォースの爆発で波動砲が壊れている。そのためMAXまでチャージするには長い時間が必要となる。バイドから吐き出されるフォースをかわし、波動砲を溜めよう。

本体出現後は、上下に大きく移動しながらフォースを回避していくこと。

チャージ完了後は波動砲を発射。バイドを殲滅すれば、平和は訪れる……?

BYDO
No.71 R-9DH

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	6	800

◆長距離射程機であるR-9Dの上位機体として開発された。R-9Dと同じディフェンシヴ・フォースを装備しているが、圧縮波動砲から持続式圧縮波動砲に変更され、攻撃力がアップしている。コードネームは「グレース・ノート」。

BYDO
No.72 R-9D

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	6	800

◆遠距離ターゲットに対し、命中率と破壊力の向上を目標に開発された機体。照射時間の長い圧縮波動砲と、近距離防衛能力に優れたディフェンシヴ・フォースを装備している。コードネームは「シューティング・スター」。

BYDO
No.73 R-9F

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	6	800

◆人類が、バイドの力を蓄えたフォースのコントロールをテストするために使用された研究用機体。周囲の敵を巻きこんで破壊する衝撃波動砲と、ロッドレス・フォースを装備している。コードネームは「アンドロマリウス」。

BYDO
No.74 R-9W

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	6	800

◆発射後に進行方向をコントロールすることが可能なナノマシン波動砲と、スタンダードフォースH式を装備した機体。パイロットは機体と波動砲の両方を操縦する必要がある。コードネームは「ワイズ・マン」。

BYDO
No.75 R-9B

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	6	800

◆長距離巡航能力に長け、大型艦船による移動が困難な局面での作戦を得意とする機体。機体の前方に敵からの攻撃を防ぐバリア波動砲を放つ。ディフェンシヴ・フォースを装備し、コードネームは「ストライダー」。

BYDO
No.76 R-9A

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体(第2形態)	96	10000
本体(第2形態)	192	90000
通常弾	1	50

◆地球文明圏において初めて次元兵装を装備し、最初の異層次元戦闘機として実践投入された機体。スタンダード波動砲とスタンダード・フォースを装備し、各種レーザー攻撃が特徴である。コードネームは「アロー・ヘッド」。

自らの愛機が、敵としてその姿を現す。遭遇したプレイヤーは、その圧倒的な攻撃力を体験することになる。

BYDO
No.77 バット

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	36	800

◆元は戦闘訓練用の仮想敵として開発された機体だが、高いレーザー出力を買われて実戦投入された。敵機を感知すると高速のレーザーを連射してくる。複数の機体で編成を組んで出撃することが多いので、かなりの強敵。

BYDO
No.78 ハッチ

【出現ステージ】unknow

パーツ	耐久力	得点
本体	24	1000

◆サージを発進させるためのゲートで、ハッチ自体は攻撃力を持たず、移動することもできない。破壊しない限り永続的にサージを発進させ続けるが、ハッチの設置場所を攻撃できることはほとんどないだろう。

『R-TYPE』史 ―年表―

1987年に始まり、2003年に幕を降ろす。今作で最終作となる『R-TYPE』シリーズ。

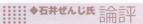
ここでは、『R-TYPE』シリーズの完結を記念して、“R”の系譜として語り継がれるべき全20タイトルを年表にまとめてみた。

正統の系譜、外伝的作品、移植作など様々なものがあるが、変わらない美麗グラフィックや独特の世界観を、堪能してほしい。

1987.7

R-TYPE　アーケード

『R-TYPE』のすべての始まりとなったアーケードゲーム。フォースという攻防を兼ねた斬新なシステムと、巨大戦艦などの奇抜な敵のアイデアがプレイヤーを驚かせた。難度が高いにもかかわらずロングヒットを記録。

◆石井ぜんじ氏 論評

独創的なアイデアがギュッと詰まったシューティングゲームと言える。攻防を兼ね備えたフォース、初めてシューティングに溜め撃ちを導入した波動砲、一画面におさまりきらない巨大戦艦。これらのアイデアが無駄なく活かされているのが傑作のゆえんだ。

1988.3

R-TYPE Ⅰ　PCエンジン

『R-TYPE』の家庭用への移植第1作。非常に移植度が高く、ユーザーから高い評価を得た。容量の関係から前半と後半のふたつに分けて発売され、『R-TYPE Ⅰ』にはアーケード版の1～4ステージが収録されている。

1988.6

R-TYPE Ⅱ　PCエンジン

5～8ステージを移植。6ステージにはアーケードでボツになったボス“ヤジュー”を収録して話題となった。アーケード版『R-TYPE Ⅱ』とは関係ないことに注意。

1988.10

R-TYPE　SEGA MARK-Ⅲ

ハードスペックの関係で、敵がやや小さくなっているがオリジナルの雰囲気はうまく表現されている。ステージ4には、MARK-Ⅲ版オリジナルのステージが隠されている。移植を担当したCOMPILEの技術が光る作品。

1988.12

R-TYPE　MSX

MSXにオリジナルを移植した意欲作。ハードスペックが大きく異なるため、再現度は低い。難度はやや低め。

1989.6

R-TYPE　X68000

X68000独特の美しいグラフィックが魅力。敵の動きはオリジナルと異なるものが多く、再現度は低い。

1989.12

R-TYPE II　アーケード

アーケード版のシリーズ第2作。彩度が低く、描き込まれた渋いグラフィックが特徴。自機には2ループの拡散波動砲が搭載されている。敵の耐久力が高くさらに難度が上がっており、プレイヤーを苦しめた。

◆石井ぜんじ氏 論評

モノトーンのち密なグラフィックはさらにすごみを増している。しかしゲーム性においては、初代を上回ることはできなかった。ひとつひとつの確かな攻略を積み重ねていく快感が少ない。敵の耐久力も高く、物量に押される印象が強かったのが残念だった。

1991.3

R-TYPE　ゲームボーイ

ハードスペックの違いをものともせず、オリジナルに近い移植で話題となった名作。オリジナル同様の攻略法が通用するポイントが多い。ステージ4、5がカットされ、ステージ1～3、6～8で構成されている。

1991.7

SUPER R-TYPE　スーパーファミコン

『R-TYPE II』をベースにスーパーファミコンに移植した作品。一部のステージが削除され、オリジナルのステージが加えられているのが特徴。キッズモードにするとやられても装備がなくならないので遊びやすい。

1991.12

R-TYPE COMPLETED CD　PCエンジン SUPER CD ROM²

PCエンジン版の『R-TYPE I』と『R-TYPE II』を1枚にまとめた作品。難度設定とデモ映像が追加されている。

1992.12

R-TYPE LEO　アーケード

フォースとは異なる、サイビットという独特のシステムがベース。溜め撃ちをすると波動砲のかわりにサイビットが地形を貫通して攻撃してくれる。難度が低く、ライトなプレイ感覚がほかのシリーズ作品と比べて異色。

◆石井ぜんじ氏 論評

フォースが存在していない時点で、正統なシリーズとは言い難い作品だ。サイビットさえ効果的に使えば、それほど深い戦略は必要としない。しかしそのぶん、誰もが手軽に楽しめる点が魅力。カリスマ性は低いが、ゲームセンターで静かに愛されたタイトルと言える。

1992.12

R-TYPE II　ゲームボーイ

アーケード版『R-TYPE II』の移植。ステージ構成やボスキャラクターなどがオリジナルと一部異なっている。

1993.12

R-TYPE Ⅲ　スーパーファミコン

家庭用オリジナルで、正統なシリーズ第3作。フォースを3種類から選ぶことができ、それによって波動砲の性能が異なる。地形による戦略性が高く、難度も非常に高い。

◆石井ぜんじ氏 論評

開発者の、プレイヤーへの強い挑戦意欲を感じる作品。『R-TYPE』の基本システムを踏襲しつつ、恐るべきワナがあちらこちらに張り巡らせてある。当時のアイレムらしい、高難度で骨太なゲームといえる。グラフィックの質がやや落ちていたのはやや残念。

1998.2

R-TYPES　プレイステーション

アーケード版『R-TYPE』&『R-TYPE Ⅱ』をプレイステーションに完全移植。おまけ要素として設定資料もある。

1998.11

R-TYPE⊿　プレイステーション

プレイステーションで作られたシリーズ第4作。ポリゴンを使っているがゲーム性はシリーズ作品を忠実に受け継いでいる。スピードが自在に変更でき、ドース・システムという新たなゲーム性が加えられているのが特徴。

◆石井ぜんじ氏 論評

ポリゴンで『R-TYPE』の世界を表現しようという高い志が感じられる作品。グラフィックには違和感があるが、しっかりと受け継がれたゲーム性がそれをあまり感じさせない。ち密な攻略を積み重ねていく面白さは、シューティング不毛の時代に輝いていた。

1999.11

R-TYPE DX　ゲームボーイ

ゲームボーイ版『R-TYPE』、『R-TYPE Ⅱ』の2本がまとめられ、それぞれのカラー版が収録されている。

2001.10

~R'sBEST~R-TYPES　プレイステーション

プレイステーション版『R-TYPES』のベスト版。価格は2800円で、特製トレカが同梱されていた。

2001.10

~R'sBEST~R-TYPE⊿　プレイステーション

プレイステーション版『R-TYPE⊿』のベスト版。価格は2800円で、特製トレカが同梱されていた。

2002.11

R-TYPE　iアプリ

元祖『R-TYPE』を携帯電話に移植。ハードスペックの関係上、武器の種類は反射レーザーのみ。しかし元祖の雰囲気は継承されている。携帯電話での操作の難しさを感じさせられる作品。携帯サイト『サイバード』にてダウンロード可能。

「iアプリ/アイアプリ」はNTTドコモの登録商標です。

2003.7

R-TYPE FINAL　プレイステーション2

シリーズ最終作と銘打ってリリースされた作品。システムのベースは『R-TYPE⊿』に近いが、使用可能な機体は101機種に及ぶ。カバー裏を見ると、隠し機体を出現させる方法がわかる。2003年5月には、右の体験版が配布されていた。

R-TYPE FINAL

R-TYPE FINAL OFFICIAL MASTERS GUIDE 公式マスターズガイド

STAFF

構成・執筆 ……………◎丸山喜大（有限会社アセンブル）
◎長谷川健太郎（有限会社アセンブル）
◎高岡昌己
◎石井ぜんじ

編集 ……………………◎松村英彦（ファミ通書籍編集部）

装丁・本文デザイン…◎川端康雄（ファミ通書籍編集部）

マップ図版作成 ………◎ミシェルみずはし

撮影 ……………………◎小森大輔（株式会社スタジオアトム）

編集協力 ………………◎安部理一郎（有限会社 アセンブル）
◎深尾伸也（株式会社猿楽庁）
◎鶴岡勇輔（株式会社猿楽庁）
◎新山基一（ファミ通書籍編集部）
◎伊藤昭太（ファミ通書籍編集部）

校正 ……………………◎竹下陽子
◎古川香苗

2003年9月5日　初版発行

■発行人　浜村弘一
■編集人　野田　稔
■編集長　坂本武郎
■副編集長　宮沢晶美
■業務部　高橋敦子
■印刷　大日本印刷株式会社

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話　03-5433-7850（営業局）

ISBN4-7577-1570

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記エンターブレイン営業局まで
お送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

●11919

Printed in JAPA

R-TYPE FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE

ISBN4-7577-1570-6

C0076 ¥1400E

エンターブレイン
定価 本体1400円 + 税

R-TYPE FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE

ISBN4-7577-1570-6

C0076 ¥1400E

エンターブレイン
定価 本体1400円 +税

R-TYPE FINAL
OFFICIAL
MASTERS GUIDE

『R-TYPE』シリーズ最終作を読み解く、最強のマニュアルが登場!!

●『R-TYPE FINAL』プロデューサー**九条一馬氏**vs『R-TYPE』シリーズプレイヤー代表**石井ぜんじ氏**緊急対談収録! ●100、101番目の**隠し機体**であるNO.100 **R-100 CURTAIN CALL**、NO.101 **R-101 GRAND FINALE** の使用法を公開! ●自機を守る無敵の**生命体フォース**の、当たり判定を解明! ●**NOTES&GALLERY**を獲得するための条件を公開! ●**A.I.VS MODE**でのライバル機の行動パターンを完全解明! ●全78体のバイドの耐久力や得点、**攻略法**を公開! ●**シューティングゲームの一時代を築いた**、『R-TYPE』シリーズ史年表掲載! ●カバー裏に全機体の使用法が一目瞭然、「**全101機入手条件&チャート**」を掲載!

《全101機入手順一覧》
R·TYPE FINAL
01
R-9A ARROW-HEAD
●ゲーム開始時から
02
R-9A2 DELTA
●ステージ1.0をクリア
14
R-9AX DELICATESSEN
●機体02（R-9A2）が完成してからのプレイ時間120分経過
15
R-9AX2 DINNER BELL
●機体14（R-9AX）を15分使用
16
R-9Leo LEO
●機体15（R-9AX2）を60分使用
●ステージF-Aをクリア
17
R-9Leo2 LEOⅡ
●機体16（R-9Leo）を60分使用
18
R-9Sk PRINCIPALITIES
●機体15（R-9AX2）完成後プレイ時間15分経過
19
R-9Sk2 DOMINIONS
●機体18（R-9Sk）を30分使用
20
R-9W WISE MAN
●機体18（R-9Sk）完成後プレイ時間15分経過
21
R-9WB HAPPY DAYS
●機体20（R-9W）を5分使用
22
R-9WF SWEET MEMORIES
●機体21（R-9WB）を15分使用
23
R-9WZ DISASTER REPORT
●機体20（R-9W）完成後プレイ時間180分経過
03
R-9A3 LADYLOVE
●パスワード"41704170"を入力
04
R-9A4 WAVE MASTER
●機体03（R-9A3）を60分使用
05
R-9AF MORNING GLORY
●機体04（R-9A4）完成後プレイ時間120分経過
●機体54（TW-1）が完成済
●ステージ3.5をクリア
06
R-9AD ESCORT TIME
●機体05（R-9AF）完成後プレイ時間60分経過
07
R-9AD2 PRINCEDOM
●機体06（R-9AD）を60分使用
08
R-9AD3 KING'S MIND
●機体07（R-9AD2）を120分使用
09
R-9C WAR-HEAD
●ステージ3.0をクリア
10
R-9K SUNDAY STRIKE
●機体09（R-9C）を15分使用
11
R-9S STRIKE BOMBER
●機体09（R-9C）を30分使用
●隠しステージをクリア
12
R-9Ø RAGNAROK
●機体11（R-9S）を30分使用
13
R-9Ø2 RAGNAROKⅡ
●機体12（R-9Ø）を60分使用
●ステージ6.2をクリア
24
R-9B STRIDER
●パスワード"50501060"を入力
25
R-9B2 STAYER
●機体24（R-9B）完成後プレイ時間15分経過
26
R-9B3 SLEIPNIR
●機体25（R-9B2）を30分使用
●機体32（R-9DV）が完成済
27
R-9D SHOOTING STAR
●ゲーム開始時から
28
R-9D2 MORNING STAR
●機体27（R-9D）を15分使用
29
R-9DH GRACE NOTE
●ステージ2.2をクリア
30
R-9DH2 HOT CONDUCTOR
●機体29（R-9DH）を15分使用
31
R-9DH3 CONCERTMASTER
●機体30（R-9DH2）を30分使用
32
R-9DV TEARS SHOWER
●機体29（R-9DH）完成後プレイ時間45分経過
33
R-9DV2 NORTHERN LIGHTS
●機体32（R-9DV）を30分使用
34
R-9DP HAKUSAN
●機体32（R-9DV）完成後プレイ時間120分経過
35
R-9DP2 ASANOGAWA
●機体34（R-9DP）を30分使用
36
R-9DP3 KENROKUEN
●機体35（R-9DP2）を30分使用
●ステージ6.1をクリア
37
R-9E MIDNIGHT EYE
●プレイ時間合計5分経過
38
R-9E2 OWL-LIGHT
●プレイ時間合計45分経過
43
RX-10 ALBATROSS
●プレイ時間合計90分経過
39
R-9E3 SWEET LUNA
●プレイ時間合計120分経過
40
R-9ER POWERED SILENCE
●プレイ時間合計360分経過
41
R-9ER2 UNCHAINED SILENCE
●プレイ時間合計540分経過
42
R-9F ANDROMALIUS
●ゲーム開始時から
69
RX-12 CROSS THE RUBICON
●機体43（RX-10）を60分使用
●ステージF-Aをクリア
44
R-11A FUTURE WORLD
●機体43（RX-10）を30分使用
45
R-11B PEACE MAKER
●機体44（R-11A）を30分使用
46
R-11S TROPICAL ANGEL
●機体45（R-11B）完成後プレイ時間60分経過
47
R-11S2 NO CHASER
●機体46（R-11S）を60分使用
59
TP-3 Mr.HELI
●パスワード"59595959"を入力
48
TX-T ECLIPSE
●機体43（RX-10）完成後プレイ時間20分経過
49
OF-1 DAEDALUS
●機体48（TX-T）を90分使用
50
OFX-2 VALKYRIE
●機体49（OF-1）を15分使用
51
OF-3 GARUDA
●機体50（OFX-2）を30分使用

70 R-13T ECHIDNA
●ステージ3.5をクリア
71 R-13A CERBERUS
●機体70（R-13T）を30分使用
72 R-13A2 HADES
●機体71（R-13A）を30分使用
73 R-13B CHARON
●機体72（R-13A2）を120分使用
54 TW-1 DUCKBILL
●機体48（TX-T）完成後プレイ時間15分経過
55 TW-2 KIWI BERRY
●機体54（TW-1）完成後プレイ時間30分経過
52 OFX-4 SONGOKUU
●機体51（OF-3）を60分使用
56 TP-1 SCOPE DUCK
●機体54（TW-1）を15分使用
57 TP-2 POW ARMOR
●機体56（TP-1）完成後プレイ時間30分経過
58 TP-2H POW ARMOR II
●機体57（TP-2）を30分使用
53 OF-5 KAGUYA
機体52（OFX-4）を60分使用
60 TP-2S CYBER NOVA
●機体57（TP-2）完成後プレイ時間15分経過
61 TP-2M FROGMAN
●機体60（TP-2S）完成後プレイ時間15分経過
62 TL-T CHIRON
●機体10（R-9K）が完成済
●機体56（TP-1）完成後プレイ時間30分経過
63 TL-1A IASON
●機体44（R-11A）が完成済
●機体62（TL-T）を15分使用
64 TL-1B ASKLEPIOS
●機体21（R-9WB）が完成済
●機体63（TL-1A）完成後プレイ時間30分経過
65 TL-2A ACHILLEUS
●機体64（TL-1B）完成後プレイ時間30分経過
67 TL-2B HERAKLES
●機体65（TL-2A）完成後プレイ時間60分経過
●機体71（R-13A）が完成済
74 BX-T DANTALION
●ステージ6.1をクリア
75 B-1A DIGITALIUS
●機体74（BX-T）を5分使用
76 B-1A2 DIGITALIUS II
●機体75（B-1A）を5分使用
66 TL-2A2 NEOPTOLEMOS
●機体03（R-9A3）が完成済
●機体65（TL-2A）を15分使用
68 TL-2B2 HYLLOS
●機体67（TL-2B）を30分使用
●機体72（R-13A2）が完成済
77 B-1A3 DIGITALIUS III
●機体76（B-1A2）を15分使用
78 B-1B MAD FOREST
●機体75（B-1A）完成後プレイ時間30分経過
79 B-1B2 MAD FOREST II
●機体78（B-1B）を5分使用
80 B-1B3 MAD FOREST III
●機体79（B-1B2）を15分使用
81 B-1C AMPHIBIAN
●機体78（B-1B）完成後プレイ時間30分経過
82 B-1C2 AMPHIBIAN II
●機体81（B-1C）を5分使用
83 B-1C3 AMPHIBIAN III
●機体82（B-1C2）を15分使用
84 B-1D BYDO SYSTEM α
●機体81（B-1C）完成後プレイ時間30分経過
85 B-1D2 BYDO SYSTEM β
●機体84（B-1D）を5分使用
86 B-1D3 BYDO SYSTEM γ
●機体85（B-1D2）を15分使用
87 BX-2 PLATONIC LOVE
●機体84（B-1D）完成後プレイ時間30分経過
88 B-3A MISTY LADY
●機体87（BX-2）を5分使用
89 B-3A2 MISTY LADY II
●機体88（B-3A）を15分使用
90 B-3B METALLIC DAWN
●機体88（B-3A）が完成済
●隠しステージをクリア
91 B-3B2 METALLIC DAWN II
●機体90（B-3B）を15分使用
92 B-3C SEXY DYNAMITE
●機体90（B-3B）完成後プレイ時間30分経過
93 B-3C2 SEXY DYNAMITE II
●機体92（B-3C）を15分使用
99 R-99 LAST DANCER
●機体01～98まで完成後1分経過
94 BX-4 ARVANCHE
●機体92（B-3C）完成後プレイ時間30分経過
100 R-100 CURTAIN CALL
●機体99（R-99）完成後パスワード“99100101”を入力
101 R-101 GRAND FINALE
●機体100（R-100）を30分使用
95 B-5A CLAW CLAW
●機体94（BX-4）を5分使用
96 B-5B GOLDEN SELECTION
●機体95（B-5A）を5分使用
97 B-5C PLATINUM HEART
●機体96（B-5B）を15分使用
98 B-5D DIAMOND WEDDING
●機体97（B-5C）を30分使用